DEAD LANDS
ПОСЛЕДНИЕ СЫНЫ
МАТЕРИАЛЫ И СЦЕНАРИИ
SAVAGE WORLDS
НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ПОСЛЕДНИЕ СЫНЫ

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Б 87

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлиннными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Литературно-художественное издание
16+, предназначено для лиц старше 16 лет
Потоп/Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2017. — 280 с.

Авторы: Мэтью Каттер и Шейн Лэси Хенсли.
Перевод: Алексей Мун.
Редактура: Анастасия Гастева.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru.**
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: **www.karlmunchausen.ru.**

© 2017, Studio 101. Authorized translation of the English edition.
© 2008, Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group).
This translation is published and sold by permission of
Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group),
the owner of all rights to publish and sell the same.

ISBN 978-5-905471-30-8

СОДЕРЖАНИЕ

ВЛАДЕНИЯ ВОЙНЫ 23

Тайны Сиболы 24
Последняя битва 26
Бегство Йордравы 26
Роспуск Сынов 28
Калифорнийские мечты 29
К югу от границы 30
Сокрытый 31
Битва при Литтл-Бигхорн 31
Великая ложь 33
Проблеск надежды 33
Танцующие с Духами 34
Нынешнее положение 36

ПРАВИЛА ВЛАДЕНИЯ ВОЙНЫ 38

ОРИЕНТИРЫ 41

Абилин 46
Амарилло 47
Башня Дьявола 48
Бисмарк 48
Брод Дерри 50
Денвер 55
Джейхоук Флэтс 58
Додж-Сити 59
Дэдвуд 64
Каньон Червей 68
Кивира 70
Колдрон 70
Коффевилль 72
Ларами 73
Лоуренс 77
Медвежья гора 77
Мрачная Драгоценность 78
Нью-Варни-Флэтс 80
Нью-Иерусалим 83
Пэрри 85
Салина 86
Таллула 87
Топика 88
Уичито 89
Фарго 90
Чёрная меза 92
Чёрные холмы 92
Шайен 94
Шаманское колесо 95
Эпизоды 96

ПОСЛЕДНИЕ СЫНЫ 96

1. Белый телец 100
Вокруг костра 107
2. Тёмные делишки 109
3. В крепости ужаса 117
Внутри Башни Дьявола 125
Сады 127
Жилища племени 129
Казармы 131
Лаборатории 134
Тренировочные залы 136
Пещеры 137
Средний уровень пещер 138
Нижний уровень пещер 140
4. Духовный поиск 142
5. Лучшие куски 147
6. Возвращение Призрака 154
7. Укрытие Последних сынов 160
8. Последний бой на Медвежьей горе 165
9. Великий Призыв 170
Эпилог: сломанная стрела 175

АВАНТЮРЫ 182

Адский перегон 182
Битва при Менторе 185
В последний момент 186
Всевидящие очи 188
"Гордость Союза" 192
Древнее зло 193
Древняя тайна 196
Злая голова и Рука судьбы 198
Знакомство с Ашсонами 200
Каретный грабитель наносит новый удар! 205
Книга Пикмана 207
Кое-что из архивов 211

Культ Червя 212
Маленький брат 216
Меня называют Малышом 217
Месть Хикока 218
Морозные кошмары 221
Мы знакомы? 222
Ночь адских саламандр 223
Обитатели ямы 225
Один из наших 227
Особое блюдо "Скотобойни" 229
Пламя жизни 233
Пластинки Томпсона 234
По следу Сокрытого 236
Проклятие Херси 238
Разлитие ихора 241
Розы и шипы 244
Священная тропа войны 245
Этот отель слишком мал 246
Чудовища 248

ВСТРЕЧИ И СТЫЧКИ 248

Люди 258
Слуги Войны 260
Знаменитости 264

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 5 сентября 1880 № 25

ВЕЛИКИЙ ПОТОП НАНОСИТ УДАР!

Добро пожаловать на страницы нового выпуска «Эпитафии Тумстоуна», верный читатель! События минувших двух недель, без сомнения, однажды будут вспоминать как Катастрофу Века. Речь идет, разумеется, о Великом потопе 23 августа 1880-го года, что вызвал череду ужасающих разрушений на юге Калифорнии и в Великом лабиринте.

Из городка под названием Погибель, приютившегося высоко на плато, мы своими глазами видели колоссальную волну, что восстала на горизонте и стремительно понеслась к берегу. Уже через миг в узкие проливы южного Лабиринта хлынули вспененные океанские воды. Исполинская волна меж тем продолжала расти. Её гребень, поднявшийся к самым небесам, на мгновение заслонил само солнце. Жители Погибели в ужасе наблюдали с высоты, как водяная стена с грохотом обрушилась прямо на лежащий у подножия плато город Лост-Энджелс.

Несметное число жизней было унесено могучим наводнением. Компетентные источники утверждают, что среди погибших числится и преподобный Иезекия Гримм с большей частью своих верных последователей. Многие поселения оказались смыты подчистую, словно их никогда и не было. Корабли и добытчики призрачной руды, находившиеся в момент катастрофы в Лабиринте, без следа сгинули в пучине вод. Большая часть пресловутой Мексиканской армады затонула вблизи Сан-Диего, а руины Мехикали в момент скрылись под десятифутовым слоем воды. Скорее всего потребуются годы, чтобы полностью оценить и представить на суд общественности размах катаклизма.

Между тем, похоже, что, пострадав от катастрофы, Калифорния обрела нечто, ранее недоступное из-за бдительного присмотра Гримма — независимость. Мы в «Эпитафии» внимательно следим за развитием событий и ожидаем свежих новостей от нашего отделения в городе Погибель, что в Калифорнии. И как только появятся свежие новости, будьте уверены, мы своевременно донесем их до вас!

Ваш корреспондент,
Лэси О'Мэлли

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 5 сентября 1880 № 25

Вторая Железнодорожная война

Маховик Войн Лабиринта начал раскручивался в богатых призрачной рудой калифорнийских каналах за несколько месяцев до несчастья, обрушившегося на Лост-Энджелс. Началось всё с того, что Уосатч удалось официально захватить безраздельный контроль над железнодорожным импортом и экспортом Лост-Энджелса. Едва узнав об этом, остальные железнодорожные бароны принялись грабить участки друг друга, их войска сходились в узких морских каньонах и на продуваемых всеми ветрами островах, пытаясь урвать побольше из оставшихся богатств Лабиринта.

Даже после Потопа Уосатч продолжает извлекать выгоду из отношений с городом Заблудших Ангелов и контрактов на поставки призрачной руды как с Конфедерацией, так и с Союзом. Всякому понятно, что всё это дает компании огромное преимущество перед соперниками, но другие железнодорожные бароны тоже не сидят на месте, активно основывая поселения вдоль побережья, ведь в свете последних событий Лост-Энджелс перестал быть довлеющим центром добывающей промышленности Калифорнии. Баронам предстоит жестокая борьба за морские перевозки, поскольку найти полноценный судоходный канал здесь весьма и весьма непросто. Итак, пришла пора нового этапа Железнодорожных войн.

На Спорных территориях — особенно в Канзасе и Колорадо — бароны активно укрепляют свои позиции и не всегда действуют в рамках закона. Юнион Блу и Блэк Ривер подмяли большую часть этих регионов и вступили в борьбу друг с другом. И не верьте ни на секунду в их фальшивые чистоту и невинность — агенты компаний повсюду ведут тайную деятельность.

Если Битва при Лост-Энджелсе в 1979-м году негласно положила конец первой Великой железнодорожной войне, то искрой, что разожгла пламя второй, стала Битва Сломанных рельсов.

Битва Сломанных рельсов

В середине 1879-го года Ричард Барни потерял интерес к «Канзас-Сити и Литтл-Рок рэйлс», возможно, осознав мрачное будущее небольшого концерна. Большая часть собственности перешла к группе призрачнорудных магнатов с Восточного побережья, которые решили не упускать шанс, дарованный им прекращением огня между Севером и Югом. Располагая множеством лишившихся работы сотрудников концерна, они бросили их силы на прокладку выгодного торгового пути из Канзас-Сити в Лоуренс. Очевидно, что они не удосужились как следует изучить зону будущего строительства, упустив тот факт, что их торговые маршруты пролягут прямиком через Кровавый Канзас.

Рабочие начали укладывать рельсы в конце июля. Практически сразу они стали целью кровавых рейдов индейцев и партизан Севера. Штаты Конфедерации не промедлили с ответом, обратившись за помощью к своему союзнику Фицхью Ли и его компании Дикси Рэйлс. Ли перебросил в Канзас-Сити своих бойцов и расставил их по периметру строящейся линии для обороны.

Всё это привлекло горячий интерес Джошуа Чемберлена, и реакция Юнион Блу не заставила себя долго ждать. Чемберлен приказал проложить пути из Топики в Лоуренс и, едва успели высохнуть чернила на приказе, Юнион Блу вместе со «Смит и Робардс» начали работы. После недавней трансконтинентальной гонки прокладка путей до Лоуренса была для Юнион Блу детской забавой.

Первым достигнув Лоуренса, руководство Юнион Блу направило силы против путеукладчиков Канзас-Сити. В октябре 1879-го года, 30-го числа, вся мощь Юнион Блу обрушилась на Канзас-Сити и их союзников из Дикси Рэйлс. Впервые за всю историю железнодорожных войн силы одного из баронов оказались направлены против невооружён-

ных путевых рабочих, и последствия были воистину ужасны.

Оборудованные турелями Гатлинга паровые танки Юнион Блу и экипированные реактивными ранцами и огнеметами ветераны Севера учинили настоящую бойню. Количество жертв перевалило за пять сотен. Во время битвы загорелась трава, и фронты пожаров двинулись на восток, дотла выжигая урожаи плодородных земель и унося всё больше жизней.

Тайны всплыли на поверхность!

Согласно источникам, которые предпочли сохранить анонимность, в битве также участвовали неучтенные изначально стороны, такие как диверсанты Байу Вермиллион, ведьмы Блэк Ривер на стороне Дикси Рэйлс, и даже несколько отрядов Икс Уосатч, всегда готовых привести в негодность любую оставленную без присмотра технику. Железнодорожные войны, едва успевшие затихнуть, вновь пробудились в полной силе.

Даже сейчас сообщения о живых мертвецах приходят с места былого сражения. Один из очевидцев поделился с нами пугающими подробностями: «Лунной ночью мы возвращались в Лоуренс. Сейчас я понимаю, что не стоило нам выходить на улицу в такой час. Мы увидели целую артель железнодорожников, прокладывавших пути посреди глухой ночи. Подойдя поближе, мы ужаснулись — то были не люди, а окровавленные и изувеченные призраки, продолжавшие трудиться, несмотря ни на что. Они даже распевали артельную песню. Мгновение спустя град пуль из ниоткуда изрешетил их прямо на наших глазах, а потом — Господь всемогущий! — они поднялись и вернулись к работе!»

Различные источники утверждают, что столкновения между железнодорожными баронами только начинаются, поэтому выбирайте дорогу осмотрительнее.

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 5 сентября 1880 № 25

ВЫБОРЫ В СОЮЗЕ ОТЛОЖЕНЫ!

Демократы выдвинули своего кандидата ещё в июне, и основная борьба, как ни странно, идет сейчас в стане республиканцев. Действующий президент Улисс С. Грант и Джеймс А. Гарфилд, своими пламенными речами проложивший себе путь в ряды фаворитов, продолжают свою правовую и политическую борьбу, покуда граждане Союза заламывают руки в ожидании. Недавно лидирующие кандидаты от партии Республиканцев назначили на сентябрь проведение двух отдельных пресс-конференций в Вашингтоне. Первые дебаты будут открыты для публики, вторые планируется провести в форме закрытого заседания Конгресса.

Некоторые политические эксперты отмечают, что мрачное положение дел на Западе может быть использовано кандидатами в качестве политического капитала. Улисс С. Грант, к примеру, представляет прекращение огня как одно из величайших своих достижений за время президентства и утверждает, что это чертовски хороший повод для его переизбрания. Однако, учитывая ситуацию, сложившуюся в Канзасе, а также возрастающее число партизанских атак и агрессию индейцев сиу в окрестностях Дэдвуда, у Гарфилда предостаточно ресурсов, которые он готов обрушить на своего оппонента.

Беспрецедентная отсрочка выдвижения кандидата спровоцировала потоки критики со всех сторон, но эксперты заверяют, что восстановление порядка и возвращение выборов в нормальное русло — всего лишь вопрос времени. Анонимные источники, однако, мрачно намекают, что в отсрочке выборов Союза могут быть виновны и сторонние силы. Упоминания о загадочном синдикате банкиров с севера Восточного побережья продолжают звучать, но называть имена никто по-прежнему не осмеливается.

Как известно всякому, кто хоть немного интересуется новостями, Президент Грант считается наиболее вероятным претендентом на победу и возвращение в Овальный кабинет в грядущем январе. Мало кто верит в победу кандидата от демократов Уинфилда С. Хэнкока, несмотря на его достойное военное прошлое и ощутимую поддержку избирателей.

ЗЕМЛИ НАРОДОВ СИУ

В восточных штатах нарастает интерес к Дэдвуду, вызванный постоянными поисками средств и общественной поддержки в пользу офицера-ренегата Кастера, проводимыми его сторонниками. Конечно, многие и сейчас признают: военный лагерь на Миссури-ривер был развернут Кастером без необходимых полномочий. Однако растет число граждан США, которые готовы закрыть на это глаза и принять то, что подполковник Джордж Армстронг Кастер способен предоставить Союзу здесь и сейчас. Таким образом всё больше и больше взглядов устремляется в сторону «города в осаде», имя которому — Дэдвуд.

Сиу продолжают мириться с шахтёрами, ведущими изыскания в недрах Чёрных холмов, но викаса племен всё жестче реагируют на каждый новый факт нарушения границ их владений. Подобная тенденция активно поощряется и культивируется воинственным братством Ворона, основная цель которого — склонить племена к экстремистскому решению конфликта: войне с белыми захватчиками. Пока что, тем не менее, они не получили поддержки, хоть сколько-нибудь достойной упоминания.

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 5 сентября 1880 № 25

Дэдвудская бойня

Согласно последним новостям, примерно две недели тому назад к югу от Дэдвуда, в Чёрных холмах, было убито около дюжины шахтеров. Их останки обнаружил 27-го августа некий Эзра Смоллс. Судя по всему, убийства произошли не более, чем за два дня до обнаружения тел. «При виде лагеря кровь стыла в жилах. У меня нет слов, чтобы описать то, что они сделали с этими беднягами. Сказать, что их просто оскальпировали — не сказать ничего об этой резне,» — сообщил Смоллс нашему корреспонденту.

На телах были зафиксированы увечья разной степени тяжести, что сильно затруднило процесс опознания. Маршал Сет Баллок пообещал взять расследование в свои руки и во что бы то ни стало довести его до конца

Предварительные заявления о личностях напавших противоречат друг другу. Большинство сходится на том, что причиной гибели шахтёров послужил набег сиу — в конце концов, одиннадцать из двенадцати рабочих разрабатывали породу, открыто нарушая Соглашение Дэдвуд-крик. Другие источники (пожелавшие остаться анонимными) утверждают, что в деле замешана Ассоциация шахтёров Дэдвуда. Однако проведенные этим осведомителем дальнейшие попытки расследования не увенчались успехом. Говоря кратко, лидер Ассоциации Фрэнк Брайант отказался комментировать ситуацию.

Впрочем, иные источники указывают на ещё одних возможных виновников — призрачных шахтеров. Истории о мстительных душах добытчиков призрачной руды, скитающихся по Чёрным холмам и охотящихся на живых, звучат по сей день, и, возможно, тому впрямь есть реальные причины.

Получение поддержки

Кандидат в президенты Джеймс А. Гарфилд использовал Дэдвудскую бойню как аргумент в своем провокационном выступлении. Второго сентября, во время агитационного выступления, он заявил:

«Теперь, когда временное перемирие трещит по швам, я вновь спрашиваю вас — что же сделал мой соперник для обеспечения безопасности граждан Союза? Ведь граждане Союза есть и в Дэдвуде, дорогие друзья, несмотря на то, что мой досточтимый соперник всячески настаивает на обратном. Да, посреди земель так называемых Народов сиу находятся граждане Союза, осаждаемые кровожадными дикарями!

Несколько дней назад были убиты двенадцать из них, а президент Грант продолжает придумывать оправдания! Он держит незаслуженно приниженного подполковника Кастера на коротком поводке, а тем временем наши соотечественники томятся в плену у Сидящего Быка, восседающего на груде богатств Чёрных холмов, и все из-за того, что мы слишком робки для активных действий! Этой робости придет конец, когда меня изберут президентом!»

Речь Гарфилда была принята громкими овациями и криками поддержки со стороны избирателей. Время покажет, какие действия, если они вообще будут, предпримет Союз в ответ на недавние убийства в Чёрных холмах.

Танцующие с Духами

Среди племен краснокожих начало набирать влияние и власть недавно возникшее «общество знахарей». Индейцы, состоящие в нём, поклоняются тотемам и общаются с племенными духами путем священного танца, который, по их словам, способен отводить беду и воскрешать мёртвых! Лишь немногие шаманы знают все секреты Танца Духов, а те, кому они известны, редко сознаются.

Разумеется, наш источник не сумел увидеть чудеса своими глазами, равно как и наладить какую-либо связь с обществом. Ситуация такова, что даже на вопрос о личности лидера Танцующих с Духами не просто дать точный ответ. Многие считают, что движение Танца Духов существует благодаря стараниям харизматичного и уважаемого вождя пайютов по имени Вовока. Однако есть индейцы, которые называют лидерами общества знахарей других могущественных вождей. Некоторые даже говорят, что за движением стоит сам Койот.

Самое интересное в Танце Духов — движение объединяет все племена без исключений, начиная с Народов сиу и заканчивая Конфедерацией Койота. Никто не берется предположить, во что может вылиться возникновение союза индейцев подобного размаха, но мало кто станет утверждать, что подобное образование будет полезно Союзу или Конфедерации. Худом или добром для Спорных территорий обернутся их намерения, не знает никто.

Сад Сатаны

Примерно в пяти милях к юго-западу от Дэдвуда расположено место, которое невозможно описать иначе, как «Ад на земле».

Когда-то там находилась шахта Ченс-венчур — одно из крупнейших месторождений призрачной руды за пределами Великого Лабиринта. Владельцами и главными разработчиками жилы были Норман Ченс и его младший брат Уильям. Нам удалось разузнать о событиях в шахте — и о зле, что поселилось там после них!

Согласно рассказам местных шахтёров, как-то ночью, хорошенько обмыв своё богатство, братья Ченсы решили посетить шахту. В подвыпившем состоянии они забыли запустить паровые вентиляторы, с помощью которых из штрека удалялись накопившиеся испарения.

Говорят, что Норман, дабы отметить свои финансовые успехи, раскурил сигару, после чего направился под землю. Последовавший за этим оглушительный взрыв разворотил землю вокруг ствола шахты, обнажив столько призрачной руды, что и не снилось поджарившимся до хрустящей корочки братьям Ченсам. В следующий миг богатство загорелось.

Огромные залежи горят до сих пор. Из дыр в земле вырываются столбы пламени, а по близлежащим холмам гуляет жуткий вой горящей призрачной руды. Когда ветер дует в сторону Дэдвуда, завывания можно услышать даже в городе. Есть и те, кто заявляют, что слышат отголоски криков братьев Ченсов, по сей день страдающих в своей пламенной темнице.

Для того, чтобы потушить пожар такого размаха, потребовалась бы, ни много ни мало, река. Некоторые энтузиасты пробовали добраться до бесценных богатств другими способами, но мало кому удалось даже просто вернуться из пекла, так что никто не преуспел. Вместе со своей дочерью и Эфирным вихрегенератором по пеклу скитается безумный ученый по имени Хайрам Барнс, бормоча безумные теории об «извлечении флогистона из призрачной руды и последующем связыванием эссенции с помощью экзотических жидкостей».

Шахтеры иногда сообщают о встречах близ вечных огней Сада Сатаны с огненными созданиями, похожими на ящеров, что танцуют в языках пламени. Конечно, все эти свидетельства могут быть вдохновлены всего лишь алкоголем, но у нас, в редакции «Эпитафии», подобные оправдания обычно ставятся под вопрос.

Колорадо

Пока у читателя не сложилось впечатления, что «Эпитафия» превратилась в листок политических новостей, мы поспешим перейти к загадочным и необъяснимым событиям гористого Колорадо…

Совсем Новый Иерусалим

Если вы отправитесь в путь на Запад, обязательно сделайте остановку в маленьком гостеприимном городке Нью-Иерусалим, что лежит близ шайенской железнодорожной ветки Денвер-Пасифик. Этот город похож на множество других небольших поселений Колорадо, жители которых зарабатывают себе на жизнь добычей призрачной руды и обслуживанием уходящих в горы путников. Однако у Нью-Иерусалима есть одна особенность — согласно достоверным источникам, город этот попросту не существовал вплоть до начала 1880-го года. Невозможно, скажете вы? Читайте дальше.

Многочисленные официальные лица, которых можно встретить по пути на Запад, отказываются признавать существование Нью-Иерусалима. В подтверждение их заявлений, Нью-Иерусалима нет ни на одной карте, выпущенной до 1880-го года. Скептики могли бы сослаться на неточную и недостоверную при-

роду картографии как таковой, но даже жители близлежащих деревень, вроде Боулдера, говорят, что до недавних пор не слышали о Нью-Иерусалиме. Некоторые из них доходят до того, что прямо утверждают: городка там никогда не было.

Наш визит в Нью-Иерусалим подтвердил, что город давно пустил здесь корни. По авторитетному мнению нашего репортера нет ни единой возможности, что город мог быть основан в начале 1880-го года и стремительно состариться до его нынешнего состояния. По состоянию фундаментов построек невооруженным взглядом определяется их многолетний возраст, на кладбище имеются могилы с датами одиннадцатилетней давности. Всё это ставит заявления о внезапном возникновении города под сомнение.

На вопрос о загадочном происхождении городка мэр Фиделия Пруд лишь пожала плечами и заявила: «Мы ещё не наделали достаточно дел, чтобы нас заметили. Обязательно займемся этим в ближайшем будущем!»

Уосатч что-то замышляет

Новость о невероятном, принадлежащем Хельстромму экспрессе «Плутон», который проносится по темному тоннелю от побережья до побережья и таким образом, подобно своему тезке, правит подземным миром, разлетелась по всей стране благодаря недавним статьям «Эпитафии» и публичному интервью с достопочтенным доктором Дариусом Хельстроммом.

За несколько дней до начала Битвы при Лост-Энджелс Хельстромм объявил о своей безграничной любви к человечеству, а также заверил, что с помощью ресурсов Уосатч намерен улучшить жизнь граждан по всей стране. Точки над i в этом высказывании он рас-

ставил, сбросив на поле битвы возле Города Заблудших Ангелов три «бомбы призрачного огня». В результате было сожжено дотла скопление хижин, известное как Город-призрак, что обернулось катастрофическими потерями среди мирного населения и пожаром, не прекратившимся даже после Потопа.

На данный момент количество врагов Хельстромма значительно больше, чем когда-либо ещё. Его конкуренты-бароны зализывают раны и прикидывают возможности ответного удара. Одной из вероятных целей является восточный выход из тоннеля Плутон. Военный блокпост Уосатч под названием «лагерь Аид» охраняет здесь отверстую дыру в склоне, ведущую в недра Скалистых гор. Паровые чудища Хельстромма патрулируют окрестные холмы, а несколько отрядов вооруженных экспериментальными моделями оружия железнодорожных воинов совершают регулярные пешие обходы.

Поблизости также были замечены представители других железнодорожных баронов, следящие за всем, что входит и выходит из тоннеля Плутон. И хотя сейчас подтверждено участие далеко не всех крупных игроков, «отсутствующие», вне всяких сомнений, всего лишь достаточно ловки, чтобы не попадаться на глаза свидетелям. Наш корреспондент особо отмечает царящую вокруг лагеря Уосатч атмосферу ожидания, словно вот-вот должно произойти нечто масштабное.

Призраки Брода Дерри

В Броде Дерри мэр Лютер Нили не так давно поделился с общественностью своим планом: он намерен убедить Денвер-Пасифик провести пути от Денвера до их скромного городка, дабы принести всем процветание, счастье и богатство. Многие жители поддержали его замысел, что совсем не удивительно.

Однако в скором времени по городку прокатилась волна слухов о поселившейся в каньоне Карстейрс нечистой силе. За этим последовало загадочное исчезновение нескольких охотников. Кое-кто утверждает, что слышал крики, доносящиеся из окружающих каньон лесов. Вскоре стало ясно, что представители Денвер-Пасифик медлят с оформлением сделки, после чего её сторонники обвинили сплетников в том, что те спугнули партнера своими небылицами. План по строительству железной дороги в Брод Дерри отложен в долгий ящик до окончательного разрешения ситуации.

Кипящий Колдрон

К слову о планах железнодорожников: некоторые утверждают, что вдоль линии Денвер-Пасифик к западу от Денвера до сих пор встречают тварей, порожденных битвой при Колдроне 1877-го года. Как известно, это сражение считалось самым масштабным и кровавым в истории Великих железнодорожных войн, пока битва при Лост-Энджелс во много раз не превзошла все предыдущие рекорды по количеству убитых. В колдронском побоище принимали участие войска всех железнодорожных баронов, в течение месяца сражавшиеся не на жизнь, а на смерть на склонах Скалистых гор. Потери в ресурсах и человеческих жизнях не поддаются оценке. В конце концов, очередное из многочисленных потрясений тех дней каким-то образом сумело вразумить баронов, после чего все они внезапно отозвали свои силы и скомандовали отступление.

Единственное, что напоминает сегодня о случившейся битве — примостившийся на краю громадного кратера захолустный городишко Колдрон. Ваш покорный слуга лично отправился исследовать место былого сражения, но даже с крыши вагона в самом центре поля боя не увидел там ничего противоестественного. Судя по всему, Денвер-Пасифик неплохо постаралась подчистить беспорядок. Однако это не пресекло распространение зловещих слухов об убийствах и похищениях.

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 5 сентября 1880 № 25

Вот уже три года редакция «Эпитафии» предлагает вознаграждение в размере $200 за любую информацию о местонахождении нашего репортера Хорли Томпсона. В 1977-м году Хорли покинул тумстоунский офис, чтобы первым получить свежую информацию о конфликте. Больше никто не видел его — в том бою бесследно исчезли как сам наш товарищ и соратник, так и его бесценная камера «Эпитафия». За возвращение фотопластин из камеры Хорли Томпсона в любом состоянии назначено еще $150 — мы надеемся, что они смогут пролить хоть лучик света на события битвы при Колдроне.

КАНЗАС

Нигде на всем Мистическом Западе вы не встретите больше беззакония, кровопролития и хаоса, чем в Кровавом Канзасе. Этот регион, расположенный в самом сердце Спорных территорий, балансирует на лезвии клинка между Севером и Югом.

Несмотря на то, что после объявления о прекращении огня, ситуация в Канзасе ненадолго изменилась в лучшую сторону, последовавшие за битвой Сломанных рельсов события столкнули лбами ещё более опасные силы. Территориальные войны между соперничающими городами разгораются всё ярче и случаются всё чаще. Сейчас, в это нелёгкое время, Канзас — место, опасное для своих обитателей и негостеприимное к чужакам. С ростом жестокости увеличивается и число загадочных событий.

Город тишины

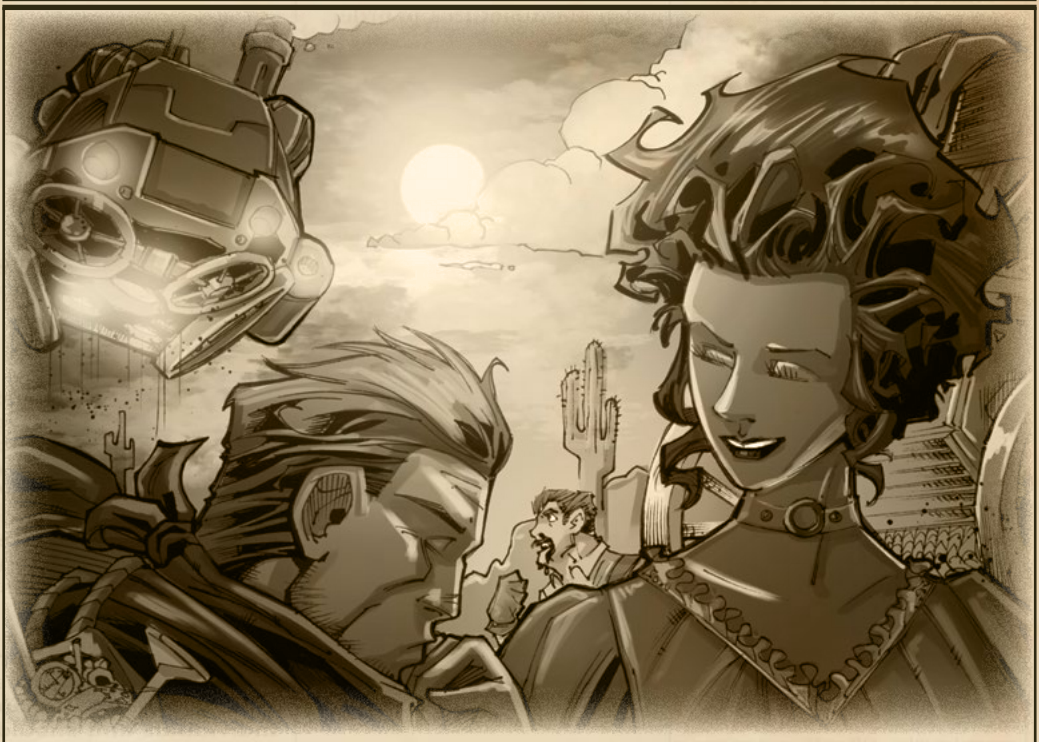
Проходящие через Канзас железнодорожные ветки Юнион Блу и Блэк Ривер пересекаются в Додж-Сити, и с тех пор, как между этими компаниями накалились отношения, в Городе тишины резко возрос уровень насилия и преступности. Даже партизаны (как «серые», так и «синие»), только-только нашедшие общий язык, вновь вспомнили о кровной вражде. Маршал Ларри Деджер не в силах определить истоки поселившейся в людях враждебности. В прошлом году в Додж-Сити было зафиксировано больше нарушений закона о запрете на ношение оружия, нежели в предыдущие три вместе взятые.

Гостям Додж-Сити лучше не бродить по одиночке после заката. Чужаки в Городе тишины частенько пропадают без вести, и никому до сих пор не известно, какая из здешних сил за этим стоит. Местные по большей части склонны указывать в сторону ближайшего представителя враждебной группировки, однако многие утверждают, что истинные похитители людей не просто так являются на улицы Доджа лишь под покровом ночи.

Возвращение Каретного Грабителя!

После двухлетнего добровольного изгнания обходительный преступник, известный под прозвищем Каретного Грабителя, возобновил свои налеты на тропы и железные дороги близ Додж-Сити. По слухам он одевается в старинный мундир европейского пехотинца, носит треуголку, подбитые серебром сапоги и скрывает лицо под маской. Он разъезжает на скоростном паровом экипаже, для которого нет разницы между пыльными проселками и стальными рельсами. Это чистая правда — экипаж преступника по-настоящему быстроходен, за ним не угнаться ни лошади, ни дилижансу, ни локомотиву.

До «Эпитафии» пока не доходили известия, что Каретный Грабитель хоть раз изменил своим утонченным манерам, не говоря уж о том, чтобы опускаться до насилия, что является весьма приятной неожиданностью для Канзаса! Если вам не повезло стать жертвой ограбления — молитесь, чтобы злоумышленником оказался Каретный Грабитель. Это, впрочем,



не помешало маршалу Ларри Дэджеру назначить награду в $500 тому, кто привезет преступника живым или мёртвым. После того, как помощник шерифа Уайетт Эрп перебрался в Тумстоун, что в Аризоне, маршалу Дэджеру приходится прилагать всё больше усилий для поддержания порядка на вверенной ему территории.

Ночные экспрессы

Зловещие слухи звучат во всех уголках Канзаса — равно, как и в других частях страны. Слухи о старых и ветхих локомотивах, которые тянут за собой битком набитые пассажирами вагоны, напоминающие в лунном свете сосновые гробы. Согласно легенде, ночной экспресс въезжает в город ровно в полночь, а звук его свистка подобен крику баньши. А потом сам Дьявол сходит на платформу поискать ночлега.

Очевидцы божатся, что город наводняют бледные души мертвых; они волокут грешников в вагоны, а пятнадцать минут спустя экспресс покидает платформу. Тем бедолагам, что отправились прокатиться на ночном экспрессе, не суждено быть найденными. Истинная природа ночных экспрессов, история их происхождения, а также вопрос о том, много их или же существует всего один, до сих пор покрыта завесой тайны. Различные слухи по этому поводу ходят с 1876-го года, когда ночной экспресс нанёс опустошающий визит в городок Варни-Флетс.

Маленькая деревушка под названием Нью-Варни-Флетс стоит на том месте и по сей день, но никто из её жителей не имеет и малейшего понятия о загадочном феномене — или, по крайней мере, люди не желает об этом говорить.

Железнодорожные работы

Как известно, прокладка новых железнодорожных путей почти всегда сопровождается стычками железнодорожных компаний, и Канзасу этого хватает с лихвой. Еще в 1878-м году в голову владельца Уосатч пришла идея проложить в Канзас прибыльную «скотную ветку», но замысел этот был загублен на корню усилиями коалиции железнодорожных воинов Юнион Блу и партизан Севера. Уосатч пришлось отложить свои планы насчет Канзаса, но это ни на минуту не остановило кровопролитие!

Теперь, с началом совершенно новой главы железнодорожных войн, все бароны активно стараются нарастить своё влияние в Канзасе. Так, Юнион Блу начала строительство ветки в южном направлении от Салины до тропы Санта-Фе, а Блэк Ривер ответила на это прокладкой путей в сторону пересечения с тропой Санта-Фе тропы Чисхолма. Кроме того Блэк Ривер уже проложила новый путь Уичито-лайн, соединяющий этот город с основной сетью путей. Можно сказать наверняка, что каждая из двух компаний стремится подмять под себя всю скотоводческую экономику региона, но победитель пока не определился.

Оклахома

Несмотря на то, что формально Оклахома относится к Спорным территориям, всем известно, что на деле она принадлежит КША. Этот факт в последнее время порождает серьёзные неприятности — накаляются отношения между жителями Оклахомы и группами солдат, устраивающими рейды вдоль границ Конфедерации Койота.

Конфедераты продолжают давать обещания вмешаться и облегчить жизнь местных. Однако подобные действия были бы нарушением условий договора о прекращении огня и почти наверняка повлекли бы за собой возобновление агрессии со стороны Севера. Всё решат выборы, в ожидании которых политики и дипломаты заняты ежедневным противостоянием. А пока Оклахома остаётся местом, где всё сильнее укореняются вседозволенность и беззаконие.

Вечера Пэрри

Городок Пэрри, что в Оклахоме, широко известный как «Адские полакра», был впервые представлен широкой публике в «Приложении к «Эпитафии Тумстоуна» 1877-го года». По мере того, как росла угроза со стороны индейцев, крепла и особая репутация Пэрри — города, в котором вечно бурлят интриги. С каждым новым набегом кайова или команчей жителям Оклахомы всё сильнее хочется взять ситуацию в свои руки.

Крис Медсен, Билл Тилгман и Хек Томас, известные как «три стража», по-прежнему лучшие законники в Пэрри, и до сих пор им неплохо удаётся не дать городу пойти в разнос. В разное время здесь можно найти агентов и представители всевозможных правительств, железнодорожных компаний и странных сект со всей Северной Америки, если знать, где искать. Любой из сотни городских салунов может послужить неплохой отправной точкой для начала таких поисков.

Большая часть бизнеса в Пэрри так или иначе крутится вокруг скота, поэтому местные ранчеро регулярно присылают в город своих представителей в лице буйных и шумных ковбоев. Кроме того, в Пэрри частенько наведываются индейцы Конфедерации Койота, поэтому, когда виски течет рекой, можно стать свидетелем очередной заварушки между патриотами-ковбоями и доблестными индейскими воителями.

На тропе войны

Племя команчей, ведомое вождём-метисом Куаной Паркером, устраивает рейды вдоль границ Конфедерации Койота. Усадьбы и фермы находят сожжёнными дотла, их обитатели бесследно пропадают. Несмотря на то, что никто не видел загадочных налетчиков воочию, подкрепленное уликами и фактами общее мнение сходится на том, что в этом действительно виновны команчи.

Конфедерация Койота

Конфедерация Койота, о негласном, но общеизвестном сотрудничестве с Конфедеративными штатами которой мы рассказывали вам в прошлом году, стала намного более замкнутой и агрессивной. По мере возрастания количества налетов на границы Оклахомы становится всё яснее, что загадочный лидер Конфедерации, известный как Койот, намеревается вернуть Оклахому во владение индейцев. Тот факт, что Койот до сих пор не назвал своего имени, только усложняет любые попытки понять его мотивы.

В поисках Кивиры

Если верить слухам, в затерянной деревне Кивира, что лежит в северной части земель индейцев, близ холмов Флинт, хранятся указания на расположение легендарных Семи Золотых Городов. Общество Исследователей обещает солидное вознаграждение в размере $350 за достоверную карту пути к руинам деревни. С недавних пор имеются свидетельства, что ещё один неизвестный ищет что-то в этих местах.

Редакция «Эпитафии» получила эксклюзивную информацию, согласно которой одино-

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 5 сентября 1880 № 25

кий искатель однозначно опознан как капитан техасских рейнджеров Уильям Д. Гамильтон. О его прошлом немногое известно, но предположительно Гамильтон — молодой рейнджер, успевший стремительно подняться по карьерной лестнице. Что именно ему нужно на землях Конфедерации Койота, а также нашел ли он следы Кивиры — до сих пор неизвестно.

Техасский Выступ

На юг от Додж-Сити к Техасскому Выступу ведет техасская западная тропа, и это куда более безопасный путь для перегона скота, нежели старая тропа Чисхолма, проходящая прямиком через Конфедерацию Койота. В последнее время, впрочем, Выступ зарекомендовал себя как место едва ли не более опасное, чем земли индейцев.

Кошмар в Эдоуб-Уоллс

Сражение 1874-го года оставило от деревни Эдоуб-Уоллс лишь пустынные руины. Во время той битвы, как всем известно, Билли Диксон убил Исатаи, бывшего вождя Конфедерации племен, застрелив его с расстояния в милю. С тех пор развалин избегают как белые, так и индейцы, в один голос твердя, что в Эдоуб-Уоллс поселилась нечистая сила.

Прошлым летом ковбои, перегонявшие скот из Амарилло, встретились с кошмаром лицом к лицу. Те немногие пастухи, которым хватило духу рассказать о случившемся, описали стаю тощих, будто бы лишённых суставов существ, бродивших вдоль границы теней.

«Сперва они напугали коров», — сообщил нам один из очевидцев, — «а потом ещё одна тварь издала душераздирающий вой, от которого Джимми Джеймс бросился домой к мамочке. В жизни ничего подобного не видел, Богом клянусь. Мы пытались в них стрелять, но им было наплевать на наши пули!»

Скотоводы Амарилло и южных городов начали нанимать стрелков и охранников для обеспечения безопасности своих стад. Когда вся прибыль зависит от того, доберется ли скот в Додж-Сити, ранчеро готовы раскошелиться сверх нормы ради «страховки».

Одной строкой

Наше недавнее нововведение в виде краткой сводки на странице 13 пользуется небывалым успехом. С дозволения нашего великодушного редактора Джона Клама мы дополнили страницу объявлений некоторыми загадочными и необъяснимыми историями со всего Мистического Запада. Мы нарекаем эту новую рубрику «Одной строкой» и просим всех благонамеренных читателей пролистать её и посмотреть, не могут ли они в меру своих возможностей помочь страждущим и нуждающимся.

Колорадо

Колдрон

Требуются ХРАБРЫЕ и упорные охотники для выявления и устранения причин загадочного шума. Спросить Билла Джеймса в хранилище призрачной руды Денвер-Пасифик.

ПРОПАЛ БЕЗ ВЕСТИ Эндрю Бэйлсворт, глава семейства и отец троих детей. Информацию о местонахождении просьба передавать Сесилии Бэйлсворт, город Колдрон.

Денвер

Требуются ОХОТНИКИ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ для истребления навязчивых духов. Спросить ночного портье в отеле Браун-Палас.

УЧАСТКИ ЗЕМЛИ по выгодным ценам. «Хладный призрак». Обращаться в Центральную земельную контору Невады.

Требуется УМЕЛЫЕ БОЙЦЫ. Спросить Дженни Кросби в депо Блэк Ривер. Высокие тарифы оплаты, боезапас от нанимателя.

Распродажа ОТРЕМОНТИРОВАННЫХ револьверов и винтовок Гатлинга, цены снижены. Нолан Хитч, Арапахо-авеню.

УСТАЛИ ГОРБАТИТЬСЯ на мелкие железнодорожные концерны? Всё, что вам нужно — достойная плата, сытный обед и крыша над головой? Заинтересованным лицам просьба обращаться к Дирку Гриру в депо Уосатч.

Территория Дакота

Бисмарк

Городскому совету требуются СЫЩИКИ для отслеживания затерявшейся посылки. Просьба обратиться к майору Фрейдорфу в Ратушу. Резюме приветствуется.

НАЁМНЫЕ СТРЕЛКИ требуются для охраны товарных поездов. Приветствуется опыт общения с индейцами. Обращаться в депо Айрон Дрэгон.

НАНИМАЕМ ХРАБРЫХ ПАРНЕЙ для охраны дилижансов на маршрутах через земли Народов сиу. Обращаться в компанию Дэдвуд-Стэйдж.

Фарго

ИСЧЕЗНОВЕНИЯ ЛЮДЕЙ! Загадочные события в Айленд-Парк нуждаются в объяснении. Обращаться в офис мэра.

Канзас

Абилин

ТРЕБУЮТСЯ! Наёмные охранники для скота. Высокая оплата. Обращаться на ранчо Маккоя.

НАЙМ ОХРАННИКОВ в особняк Лебольда. Обращаться к Конраду Лебольду.

Коффевилль

ПОМОЩНИКИ МАРШАЛА приглашаются для исполнения постановлений Городского совета. Соискателям рекомендациями обращаться к маршалу Барнаби.

Додж-Сити

РАЗЫСКИВАЕТСЯ! Каретный Грабитель, живым или мёртвым. Вознаграждение $500. За получением обращаться к маршалу Деджеру.

Хочешь ХОРОШО ПРОВЕСТИ ВРЕМЯ, ковбой? Загляни в «Дикие розы Ирландии» на Бридж-Стрит.

ПРИГЛАШАЕМ крепких телом и духом в железнодорожные войска. Обращаться в депо компании «Юнион-Блу». Оружие предоставляет наниматель.

Джейхоук-Флэтс

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ! Жители Джейхоук-Флэтс предлагают награду в размере $200 за любую информацию о местонахождении известного шулера Иеремии Басса.

Лоуренс

РАЗЫСКИВАЕТСЯ! Кровавый Билл Куонтрилл, живым или мёртвым. Вознаграждение $600, плюс $50 за каждого подельника.

Нью-Варни-Флэтс

КЛАД СТАЛЬНОЙ ДВЕРИ. Местный искатель диковинок собирает экспедицию с целью найти затерянное сокровище Бель Старр — Клад Стальной Двери. Принимаются опытные егеря и следопыты. Обращаться к Филу Данлопу в отель Кирби.

Топика

ЗЕРКАЛЬНОЕ ОКНО! Посмотрите на чудесные врата, созданные студентками колледжа Сестёр Бетани! Загляните в таинственный Мир Духов! Цена билета 10¢.

Уичито

ШОУ УРОДОВ! Не упустите шанс взглянуть на Злую Голову и Руку Судьбы! Просмотр всего 2¢.

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 5 сентября 1880 № 25

Территория Оклахома

Пэрри

ПРОПАЖА. Один дерринжер 41-го калибра с перламутровой рукоятью. Нашедшего просьба возвратить Дж. К. Джессопу в отель Блю-Лэйк.

Земли сиу

Дэдвуд

ТРЕБУЮТСЯ ЖЕЛАЮЩИЕ приглядеть за научным оборудованием. Вероятны трудности, связанные с сиу. Оружие и экипировка не предоставляются. Обращаться к Хайраму Барнсу, салун «Наттэл и Мэнн № 10».

ОТЧАЯННО РАЗЫСКИВАЮ БИЛЛА. Каждую ночь жду в 3 часа позади лавки Биг-Хорн. Марта.

Техас

Амарилло

Требуются ВОЛЬНЫЕ СТРЕЛКИ, БОЙЦЫ и ОХРАННИКИ для опасной работы. С собственным оружием. Гарантируется ЩЕДРАЯ ОПЛАТА, в том числе тройной продовольственный паек и страховка риска. Заинтересовавшимся обращаться к Даниэлю Престеру в гостинице «Жестяная лампа».

Вайоминг

Шайен

ТРЕБУЕТСЯ группа охотников для истребления ночных хищников, нападающих на скот. Обращаться к Эфраиму Конноли на ранчо Двойной крест.

Ларами

ПРИНИМАЮТСЯ НА РАБОТУ наёмники для сопровождения обозов поселенцев через Скалистые горы. Оплата $100 за путешествие. Ожидаются стычки с индейцами, есть вероятность проблем иного характера.

ВЛАДЕНИЯ ВОЙНЫ

В августе 1880-го года на Лост-Энджелс обрушился Великий Потоп, и было это словно сам Господь наконец решил подмести мусор. Наводнение отбросило Жнецов далеко назад, а Глад лишилась преподобного Гримма, своего Служителя. Однако Жнецы не то, чтобы смирились с катастрофой. Даже если судьба подкладывает им свинью, они скорее начнут заготавливать бекон, чем сдадутся.

Если оценить картину в целом, то становится ясно, что Потоп всего лишь заставил Жнецов отступить на заготовленные позиции. Пробужденный событием сладкий страх вскоре добрался аж до Восточного побережья и запустил новый виток Великих железнодорожных войн — железнодорожные бароны поспешили заграбастать на Спорных территориях всё, до чего дотянулись.

И хуже всего было то, что любимый сынок Жнецов последние семнадцать лет только и делал, что тайно закладывал основу особенно злобного плана. Ворон — избранный Служитель Войны, и он намерен вновь столкнуть лбами Север с Югом и залить кровью Колорадо и Канзас. Жнецы желают превратить весь мир в Мёртвые Земли, пропитанное темной магией место, в которое они смогут войти во плоти и в полной силе… и подобный исход куда реальнее и ближе, чем может показаться.

В этой книге речь пойдет о Войне, кровожадном Жнеце, который правит Сердцем Запада — от диких прерий Оклахомы и Техаса до таинственных владений Народов сиу, и от берегов Миссисипи до бастиона Скалистых гор на западе.

ПО ПРАВУ СИЛЫ

Из Земель Охоты Война следит за своей огромной империей. Этот Жнец редко показывается лично, но когда всё же делает это, предстает в обличье исполинской, сотканной из теней фигуры на фоне кроваво-красного неба; он возвышается над полем боя, по которому навстречу завоеваниям маршируют его легионы. Он — Генерал Генералов, и даже Сунь Цзы смог бы у него кое-чему поучиться.

Война могуч телом и мускулист, он всегда закован в черный панцирь, отмеченный следами множества сражений. На левом боку Война носит огромный испятнанный кровью двуручный меч, с которым легко управляется одной рукой. Покрытое шрамами лицо скрыто шлемом с забралом-черепом.

На бой Война выезжает на огромном багровом дестриэ по имени Махимос; он выдыхает пепел и горячие угли и роняет с громадных копыт капли крови. Ржание Мачимоса отдается криками миллиона умирающих солдат. От головы и до колен его покрывает броня из чёрных стальных пластин. По обе стороны от груди скакуна из доспехов вырастают огромные лезвия кос.

ПРИХОД ВОРОНА

Именно Ворон и Последние сыны несут ответственность за приход Времени Расплаты, и они занимают ключевую роль в дальнейших планах Жнецов. История того, как они свершили свое злодеяние, изложена в «Книге Маршала». Но к этому рассказу необходимо добавить несколько важных деталей. Пришла пора раз и навсегда снять маски — и пролить свет на нечестивую деятельность Ворона в годы до битвы при Геттисберге. Поверь, приятель — тут есть что послушать.

ТАЙНЫ СИБОЛЫ

Триста сорок лет назад, в 1540-м году испанский конкистадор Франциско Васкес де Коронадо странствовал по Аризоне и Нью-Мексико, разыскивая знаменитые Семь Городов Сиболы. Сотни солдат последовали за ним — и нашли в пути лишь голодную смерть, а их лошади бежали в бесплодную пустыню. Кстати, это были именно те лошади, которых встретили индейцы, никогда до того не видавшие подобных животных.

Согласно множеству легенд, передававшимся испанцами из поколения в поколение, улицы Сиболы были в буквальном смысле вымощены золотом. Немыслимые сокровища, по слухам, ожидали того, что сумел бы отыскать туда дорогу. Пройдя в поисках Сиболы и Источника Вечной Молодости по всему закоулкам от Бимини до Флориды, испанцы на долгое время отложили поиски. Однако потом они столкнулись с индейцами Мексики и Нью-Мексико, которые занимались земледелием и носили хлопковую одежду. Такие признаки «развитой» цивилизации воскресили интерес испанцев к Сиболе.

Коронадо и его свита конкистадоров странствовали по Юго-Западу и Равнинам вплоть до 1542-го года. Большинство людей считает, что путь его окончился в поселении, которое впоследствии превратилось в Санта-Фе (Нью-Мексико). Мало кому известно, что на самом деле Коронадо всё-таки отыскал и Семь Городов, и Источник Вечной Молодости… Однако, вернувшись из американской глуши, конкистадоры успели, если можно так сказать, перемениться.

То, что осталось от Сиболы, принадлежало гибнущей цивилизации анасази, рассеянной по Нью-Мексико. Анасази знали, что их дни на этом свете сочтены. При помощи какого-то забытого сочетания магии и технологии они сложили свои сознания в тела конкистадоров, наткнувшихся на город; затем они вернули телам былую силу при помощи Источника Вечной Молодости, надеясь, что смогут прожить достаточно долго, чтобы увидеть возрождение своего народа.

Вскоре после этого оставшиеся анасази умерли от неизвестной болезни. Немногие бессмертные, пребывавшие в телах конкистадоров, вернулись в Мехико-Сити с остальными солдатами, надеясь, что никто не узнает об их деянии. Один из них, носивший имя Водзивоб, думал иначе и отправился на север — хотя, не стоит забегать вперед. Его история прозвучит чуть позже, в свое время.

Из городов анасази лишь один не обратился в прах. В пустошах Аризоны сохранились жалкие останки последнего из них — Замка Монтесумы. Он долгие годы ждал, пока Жнецы снова ни пробудили его силу руками своего слуги — Ворона.

ИСТОЧНИК

Мальчик, которому ещё лишь предстояло стать Вороном, родился в 1745-м году и, когда ему было всего восемнадцать, стал свидетелем гибели всего, что было ему дорого. Ворон покинул пепелище своего дома в Вирджинии и почти сотню лет бродил по земле, ища способ отомстить. Он изучил семь танцев разрушения и убил собственный страх.

Тогда же он узнал о Древних — индейских шаманах, что давным-давно пленили в Мёртвых Землях Жнецов и орды их призрачных слуг. Узнал он и о проходе в Земли Охоты, который все эти века оставался открыт. Вскоре Ворон твердо решил найти этот проход и каким-то образом разрушить всё, чего добились Древние.

Но сперва ему надо было справиться с иным препятствием — собственной смертностью. Планы Ворона были рассчитаны на долгое время, и он собирался оставаться в игре до самого конца. Шаман слышал рассказы о давно погибших анасази, великом Источнике Вечной Молодости и о том, что рядом с городом Мехико вроде бы обитает старый индеец. И теперь мститель отправился на поиски.

В Мехико Ворон выследил самого Коронадо (а вернее, вечно юное тело Коронадо с многовековым разумом анасази), жившего на окраинах города под личиной скромного крестьянина. Ворон пленил Коронадо, и тот попытался

договориться о свободе, выдав незначительные тайны своего народа. Увы, вскоре он осознал истинные намерения Ворона — мстительному шаману не были нужны эти крохи, и он собирался взять силой все, что хотел.

Ворон приковал древнего анасази на вершине горы и подверг страшным пыткам его тело и саму душу. Истязания длились много недель, и в конце концов старец в теле Коронадо выдал название Замка Монтесумы, его местоположение в Аризоне и описание тайных троп, по которым можно было туда добраться. На этом пленник заявил, что уже сказал предостаточно и считает свою часть дела выполненной.

«Нет, старик», — холодно возразил Ворон. — «Теперь ты проводишь меня туда».

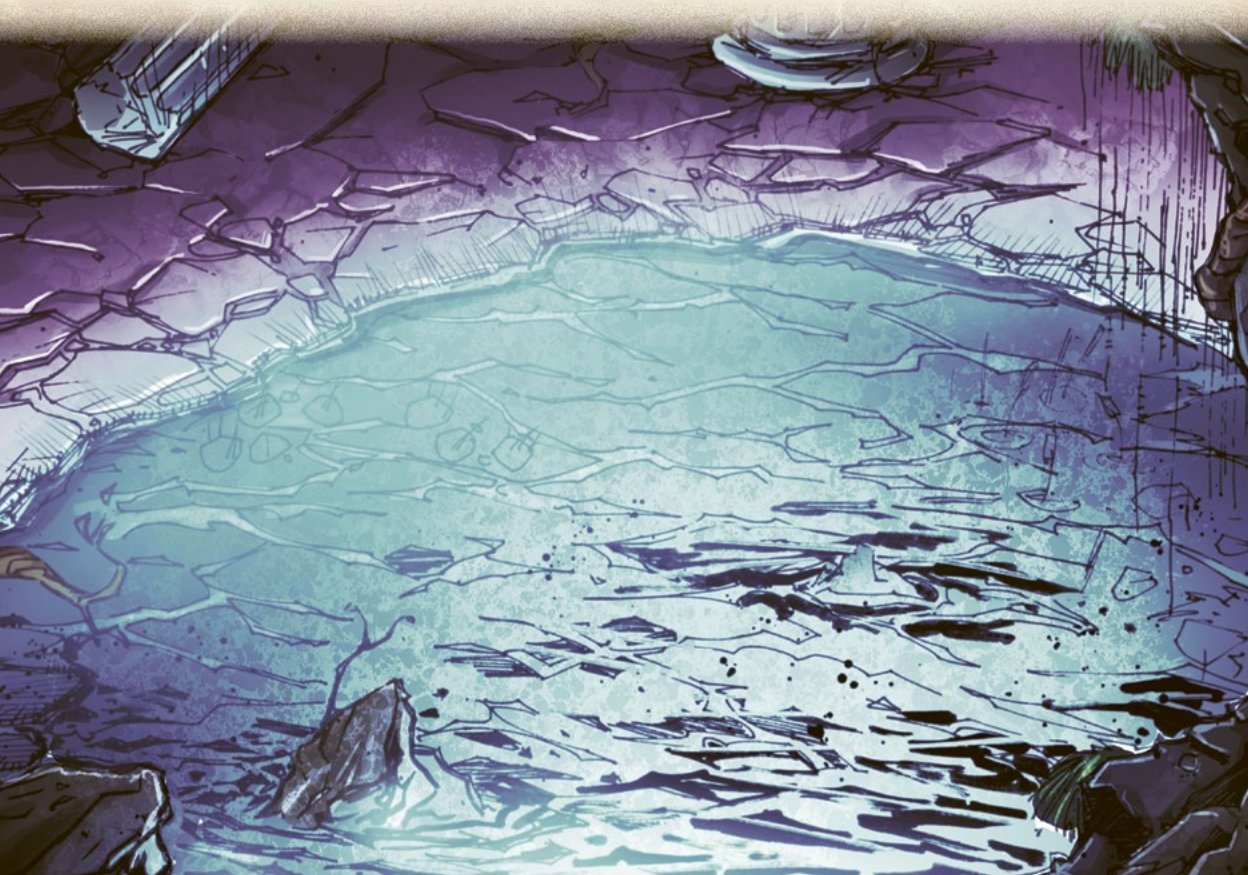
ВЕЧНАЯ МОЛОДОСТЬ

В сердце Замка Монтесумы, последнего обломка некогда великой империи анасази, Ворон отыскал Источник Вечной Молодости. На самом деле больше всего он напоминал обычный пруд. Однако на пике могущества империи анасази это было могучее средоточие магической силы, и часть той магии всё ещё оставалась в водах.

Ворон омылся в пруду, вернув своему телу юное здоровье. В мрачных пещерах Замка Монтесумы он встретил призраков анасази и отыскал карту с расположением других шести Городов Сиболы.

В отличие от большинства иных путешественников и охотников за сокровищами, Ворону была безразлична Сибола — он уже нашел Источник. Забытое золото было для него бесполезно. Куда сильнее его заинтересовали обнаруженные в давно запечатанных гробницах пиктограммы и поведанная ими история. Если записи анасази были верны, то их цивилизация уходила корнями к доисторическим пещерным людям, обладавшим куда более могучей магией, чем нынешние шаманы.

Утверждалось, что эти предтечи жили дальше к западу, по другую сторону пустыни, на берегах великого океана. Ворон решил, что однажды он найдет этот океан — теперь у него было все время в мире.



ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

На восток Ворон вернулся в 1861-м году, и среди индейцев не было никого, кто мог бы узнать его. Он светился здоровьем и жизненной силой. Никто и не подозревал, что странник, проповедующий возмездие и уводящий с собой недовольных существующим положением вещей, прожил уже сто шестнадцать лет. В течение следующих двух лет Ворон собирал вокруг себя Последних сынов.

Согласно легендам Древние были столь чисты и благородны, что пожертвовали собой ради спасения мира от зла. Ворон посчитал, что со своей задачей они справились на редкость паршиво. Стоило взглянуть на кровавые бесчинства бледнолицых, чтобы любому стало ясно — зло никуда не уходило из мира, оно лишь сменило маску.

У Ворона накопились к Древним серьезные вопросы, и он был твердо намерен задать их лично. На заброшенном кладбище микмаков в Новой Англии Последние сыны шагнули в Земли Охоты и начали духовное странствие. Ворон провел их сквозь множество испытаний. Казалось, прошли недели — но в конце концов Последние сыны оказались перед тёмным безымянным лесом, раскинувшимся между корней Великого Древа.

Именно в этом лесу Древние основали своё великое поселение, чтобы охранять нечестивые врата. Они согласились остаться здесь навечно, посчитав что лишь так смогут исполнить свой долг. Знахари и духи жили бок о бок в полной гармонии, которая лишь временами омрачалось близостью адских врат.

ВОЙНА ДУХОВ

Крики часовых оповестили Древних о пришельцах, крадущихся во мраке леса. Но даже несмотря на предупреждение, уже ничто не могло отсрочить их гибель. Ворон и Последние сыны обрушились на них подобно стихийному бедствию. Даже если защитным чарам шаманов удавалось сдержать или даже убить кого-то из врагов, те раз за разом возвращались под покровом тьмы, завывая по-звериному и ища нового кровопролития. После того, как под томагавками Последних сынов пали все враги, и они подожгли великое поселение, руки соратников Ворона навсегда стали черны от крови Древних.

Ворон пустил в ход изученные им много лет назад танцы разрушения и сломал все семь печатей, наложенных Древними на врата. В разгорающемся пожаре контуры врат наливались жарким оранжевым сиянием. А затем они с треском разлетелись на куски и на покрытых кровью Последних Сынов обрушились оглушительные вопли миллиона проклятых душ. Адское пламя опалило их ноздри и веки, оставив на лицах шрамы, сохранившиеся и по сей день.

В тот самый миг Война, знавший о Вороне с самого его рождения, коснулся разума шамана своей мыслью. Нечестивое вдохновение заполнило мысли Ворона без остатка. Ему открылись события прошлого и будущего, встав пред ним подобно громадной стене, исписанной сложными пиктограммами. Ворон понял: то, что он полагал завершением своего делания, есть лишь начало, и предстоит ещё немало совершить. С того момента он стал избранным Служителем Войны.

Ворон и его последователи бежали с места бесчисленных смертей, адские гончие гнались за ними по пятам, и остановились убийцы лишь вновь ступив на кладбищенские земли микмаков, третьего июля 1863-го года. В длившейся много недель битве и последовавших событиях погибли многие, но Ворон вернулся в наш мир, будучи полностью уверен, что более некому встать на его пути. Отныне мир принадлежал ему и Жнецам, и мстительный шаман собирался вдоволь развлечься с новой игрушкой. Однако, опьяненный триумфом, Ворон не учел одного.

Ворон не учел Йордраву.

БЕГСТВО ЙОРДРАВЫ

Когда Последние Сыны уничтожали поселение Древних, одному из старых шаманов хва-

тило здравого смысла бежать. Йордрава умел распознавать безнадежные ситуации, и понимал, что не всегда правильно идти на дно вместе с кораблем. Особенно когда до берега рукой подать!

Йордрава, шаман из гавасупаи, всегда был прагматиком. С того момента, когда Древние впервые отправились в Земли Охоты и осознали весь смысл требуемой от них жертвы — им пришлось вырезать себе сердца и оставить их в физическом мире, — Йордрава смотрел на мир мрачно и цинично.

«Вот чем все кончается, когда ты отдаешь верным ученикам собственное кровоточащее сердце», — мог бы сказать он. Хоть это и не делало его особо приятным собеседником, подобное мировоззрение хорошо послужило Йордраве во время долгого изгнания Древних.

Йордрава не был сильнейшим или храбрейшим из Древних… но, возможно, был хитрейшим. Видя, как другие Древние по одному погибают в своих рассредоточенных убежищах, Йордрава понял, что должен сделать. Он никак не смог бы одолеть Ворона и его воинов, но, сохранив свою жизнь, сделал бы победу Сокрытого не полной. Это давало ему шанс позже спасти души остальных.

Когда великое поселение охватило пламя, Йордрава бежал на самые дальние рубежи мира духов и направил всю свою силу на то, чтобы скрыться от взора Последних сынов. Каким-то образом ему это удалось. Шаман сосредоточился на своем сердце, единственном, что еще связывало его с физическим миром, и открыл проход между мирами, через который сумел бежать.

Увы, несмотря на то, что Йордрава выжил сберег своё наследие, договор Древних с духами распался навсегда. В тот момент, когда Йордрава ступил в физический мир, вдалеке разлетелась последняя печать на вратах Мёртвых Земель. Началось страшное Время расплаты.

Неудачный побег

К несчастью для Йордравы, его свобода долго не продлилась. Он не учел того, как непрост переход между мирами, и теперь его душа угасала, словно свеча на ветру. Он видел впереди туманные очертания своего сердца, жуткой реликвии, сохраненной мистическим образом в тайном святилище многими поколениями последователей. Лишь воссоединение сердца и разорванной души могло спасти Йордраву

Выбор

Основное правило мира Dedlands заключается в том, что никого из живущих нельзя принудить обратиться ко злу. Это должно быть осознанным решением. Различные способности чудовищ могут заставить человека совершить злодеяние (так, вампиры используют для этого силу кукла), но когда-нибудь наваждение спадет, и душа жертвы останется незапятнанной, ибо он не ведал, что творил.

По-настоящему приобщиться ко злу — в том самом библейском смысле «пустить пламя преисподней в сердце своё», — можно лишь добровольно.

Задолго до того, как Ворон перебил Древних и распахнул врата Мёртвых Земель, он уже был Служителем. Хотя это непростая задача, Ворона всё ещё можно убить. Беда в том, что благодаря своей богопротивной сделке с Войной он вскоре вернётся, и не просто меченым, а ещё и неуязвимым для обычного и даже волшебного оружия. Убийство истинного Ворона — одно из самых неудачных решений, однако некоторым отрядам это всё равно может прийти в голову.

Лучший способ повергнуть Ворона — попытаться разрушить его злобные планы, затрагивающие весь Мистический Запад. Это, конечно, тоже проще сказать, чем сделать, ведь мстительный шаман прячется за множеством масок. Однако, если герои преуспеют в помощи Танцующим с Духами, им удастся вбить клин между Войной и его любимым сыном, что в дальнейшем выльется для Ворона в серьезные неприятности.

Ты найдешь описание всех слуг Войны в разделе, который начинается со страницы 260.

и дать ему шанс исправить зло, совершенное Вороном.

Шаман рухнул бездыханным в паре шагов от сердца, изо всех сил протягивая к нему руки. Там, в глубине священных пещер гавасупаи под Большим каньоном, он остался на очень долгое время.

Некому было помешать Ворону предаваться любым злодействам.

РОСПУСК СЫНОВ

Оправившись от великой битвы, Ворон созвал своих последователей в конце 1863-го года, и намереваясь спланировать свои действия на следующую дюжину лет, а может и больше. Они встретились на Змеином Кургане в Оклахоме. У костра Ворон рассказывал о Койоте и Пауке — хитрецах и закадычных друзьях. Именно их путем Ворон призывал следовать своих учеников.

Обманом и хитростью, говорил Ворон, Последние сыны вызовут войну, столь великую, что убить всех до последнего бледнолицых в Северной Америке. Ещё лучше будет, если бледнолицых удастся заставить вцепиться друг другу в глотки, после чего Последним сынам останется просто любоваться содеянным.

Совет продолжался до глубокой ночи, и Ворон с Последними сынами договорились отправиться разными дорогами. Каждый Последний сын должен был скрыть лицо под капюшоном и разнести слово Ворона по племенам. Самые верные, безжалостные и алчущие власти шаманы получили титулы «Воронов» и им предстояло контролировать разрозненные секты братства, пользуясь именем верховного предводителя. Со временем некоторые ложные Вороны и сами начали верить в этот обман. Сегодня каждый из них уверен, что он и есть истинный Ворон.

Покончив с планами, Последние сыны ещё много часов передавали трубку у костра и рассказывали истории. Своими рассказами они радовали тёмных духов и шептали подступающим теням заверения в неизбежности грядущей победы. Ворон ушел едва первые лучи солнца озарили горизонт. Лишь немногие из Последних Сынов встречались с ним после этого, и даже они не смогут точно сказать, что говорили именно с истинным Вороном.

Согласно договору, Последние сыны разошлись по Спорным территориям и несли слово отмщения всем, кто соглашался выслушать. Тем же, кто слушать отказывался, отмщение тоже доставалось, пусть иными способами, но уж точно в предостаточном количестве.

КАЛИФОРНИЙСКИЕ МЕЧТЫ

Ворон покинул Змеиный Курган перед рассветом и в одиночестве отправился на запад. Ему привиделся абсолютно чёрный камень, искристый и многогранный. Прямо под его поверхностью скользили бледные лица призраков. Затем он взорвался светом, и Ворона оглушили нечестивые вопли сгорающих в камне проклятых. Сама возможность существования подобного распалила воображение шамана.

Большую часть года Ворон провел в странствиях по побережью Калифорнии, желая раскрыть тайны Древних, на которые указывалось в пиктограммах анасази. Указания на их храмы были весьма скудны, но Ворон обнаружил множество духов земли, скованных сетью древних пиктограмм и вырезанных на камнях рисунков. Предыдущее изучение обрядов подсказало — лишь пожертвовав жизнями, причем, вероятно, многими, он сможет разбить узы духов.

И Ворон подумал: «Без проблем».

Он заключил союз с извращенным и злобным шаманом по имени Папа Гремучник. Вместе они решили создать тайное общество — клан Гремучей змеи, которому предстояло сеять недоверие и вражду между индейцами и бледнолицыми. Избранным из рядов клана предстояло стать верными воинами, готовыми отдать свои жизни за Ворона.

ИМПЕРАТОР НОРТОН I

В 1865-м году, в Сан-Франциско Ворон повстречал занятного человека. По всей видимости он был всего лишь бродягой, носившим немыслимую одежду, делавшим громкие заявления и отзывавшимся на имя «Император Джошуа Нортон I». Проще говоря — бродячий безумец.

Однако от Ворона не укрылось, как другие белые глупцы почитали этого императора Нортона, терпели его безумие, даже давали еду и принимали его смехотворную самодельную валюту. Понаблюдав несколько дней за происходящим, Ворон усомнился в том, что император действительно безумен. Ситуация была многообещающей.

Братство Ворона

Приверженцы культа: смертные индейцы, члены культа Ворона. Они происходят из множества племен, как больших, так и малых, но большинство — из Народов сиу. Деятельность культа также быстро растет и в Конфедерации Койота. Сектантов культа можно всегда узнать по маленькой татуировке в виде идеограммы Ворона где-то на теле.

Ложные Вороны: Ворон завел немало двойников, которые действуют и говорят от его имени. Есть среди них какое-то количество тех, чьи заблуждения так глубоки, что каждый из них считает истинным Вороном именно себя. Все ложные Вороны — влиятельные члены братства и контролируют сектантов на подвластной территории. Ложные Вороны отчитываются лишь перед Последними сынами.

Сокрытый: личина, принятая Вороном, когда он вернулся к сиу в 1873-м году. Хотя имя Ворона известно почти везде, а некоторые даже знают о его деяниях, никому неведома истинная личность Сокрытого (хотя Сидящий Бык наконец начал подозревать правду).

Последние сыны: могучие и безжалостные шаманы, которые помогли Ворону убить Древних. Они — такое же зло, как и сам Ворон. Последние Сыны всегда скрывают лица, на которых высвобождение силы Мёртвых Земель оставило страшные шрамы. Последние Сыны живут на окраинах общества индейцев, и их сторонятся почти все.

Сидящий Бык: этот уважаемый вождь сиу громче всех выступает в поддержку Старых Путей, пусть когда нарушает их, служа братству Ворона. Он держит в страхе четыре основных племени, а оружие последователей Ворона передает «меньшинству» из трёх племен, которые выполняют для него грязную работу.

Громовая стража: элитные сверхъестественные телохранители, сопровождающие Ворона и всех ложных Воронов. Все они — меченые, кроме того стражи скованы клятвой служения после того, как потерпели поражение в Землях Охоты. Среди них нет ни одного похожего на остальных, но объединяет их то, что появление неподалеку громового стража — всегда по-настоящему дрянная новость.

Если бы только удалось протолкнуть Нортона на действительно влиятельный пост, то впоследствии Ворон легко смог бы править из-за его спины. Тогда стало бы возможно контролировать немалую часть Калифорнии через посредника. Обдумав эту идею, Ворон счел ее выполнимой.

ВЕЛИКОЕ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

Посетив множество племен на Западном побережье, Ворон везде рассказывал о Времени Расплаты, которое уже началось и продолжится ещё долгие годы. Некоторые рассказы были ложью, некоторые — правдой, но Ворон обещал, что в конце концов бледнолицых навсегда изгонят с этих земель. И всё, что надо сделать — нанести на определенные скалы особые колдовские петроглифы, ухаживать за ними и ждать.

Большинство племен исполнило то, что попросил Ворон. Некоторые оказались даже еще более фанатичны в своей вере, и из них Ворон выбрал храбрецов, вступивших в Клан Гремучей Змеи.

Ворон выбрал себе юного ученика, и они принялись рисовать магические знаки вдоль слабых тектонических стыков по всему калифорнийскому побережью. В августе 1868-го года, когда все символы наконец оказались на местах, Ворон вырезал сердце ученика и оставил его умирать — эта кровь была последней жертвой для начала ритуала. Последовавший выплеск энергии расколол побережье, обратив его в огромную сеть морских проливов, получившую в дальнейшем название Великого Лабиринта.

Ворона восхитила волна вызванной его действиями паники, а ещё больше обрадовало открытие призрачной руды. Видение многолетней давности оказалось правдивым; вдобавок землетрясение открыло пути в древние храмы, которые Ворон до того так и не смог отыскать. В забытых залах он выяснил, как подчинить своей воле великих морских драконов и как именно были скованы духи земли. Но его жажда знаний была неутолима — он должен был узнать еще больше.

К ЮГУ ОТ ГРАНИЦЫ

Настойчиво разыскивая знания, Ворон вернулся в Мексику и пустился на поиски руин городов майя и ацтеков. Он целый год изучал святые места и пещерные сеноты. И в мертвом городе Теотиуакан близ Мехико он встретил бессмертного чародея по имени Зитлан.

Их ужасная битва длилась три дня и три ночи. В конце концов, благодаря полученному от духов могуществу, Ворон сумел взять верх. Впечатленный упорством Зитлана, он спросил — ради чего ацтекский чародей копил такую силу? Тот ответил, что страстно ненавидит бледнолицых, и Ворон понял, что эта ненависть почти столь же сильна, как и его собственная. В поверженном противнике он увидел единомышленника.

Ворон почуял возможность ещё сильнее разжечь войну и принести разрушение. Ворон поделился замыслами с Зитланом, заложив основу еще одного злодейского тайного общества — братства Обсидианового Клинка. Под маской братства Зитлан должен был получить власть над самим императором Мексики. Ворон также поделился знанием о великих и древних духах земли и о том, какие ритуалы могут их пробудить, как это случилось в Калифорнии.

Взамен Ворон попросил лишь одно — чтобы Зитлан с помощью растущего влияния направил мексиканскую армию на север. Ворон сказал, что вторжение мексиканской армии в Америку очень важно для духов, и Зитлан с радостью согласился.

ВИДЕНИЯ КВАНА

В Мехико Ворон позаботился, чтобы семена разрушения дали ростки. Близилось время вернуться в сердце земель индейцев и оценить, чего успели добиться Последние сыны в его отсутствие. Но сперва требовалось разобраться с одной мелочью в Калифорнии.

В сентябре 1870-го Ворон встретился с Папой Гремучником близ Столбов Дьявола и дал ему точные инструкции касательно генерала Ма-Ту Квана. Верные помощники Папы Гремучника, Маленький Пал и Большой Пал,

были готовы вступить в армию Квана; завоевав его доверие, они должны были «познакомить его со своей религией», отправив в духовное странствие.

Погрузившись в глубокий навеянный пейотлем транс, Кван встретил сову — на самом деле замаскированного Ворона. Дух совы объяснил Квану, что тому предначертано править всеми «землями за горами», что Кван воспринял как «всё к северу от Мехико». Но дух пояснил, что править придется через марионетку, белого человека, что зовет себя императором Нортоном I. И ни через кого другого.

Генерал Кван с радостью согласился, как Ворон и ждал (Deadlands: The Flood дает вам представление о том, чем все это обернулось).

СОКРЫТЫЙ

Ворон вернулся на Высокие равнины весной 1873-го года, и увидел, что Сидящий Бык во главе реорганизованных Народов сиу уже контролирует обширную территорию. Ещё больше порадовало его то, сколь многочисленны были озлобленные молодые воины, примкнувшие к братству Ворона, отринув закон Старых Путей. На следующий год после бойни при Эдоуб-Уоллс возникла Конфедерация Койота в Оклахоме.

В течение всех этих важных событий Ворон оставался в тени и хранил молчание, никому не открывая своего истинного имени. Он продолжал странствовать по землям индейцев, навещал широко раскинувшиеся ветви братства и медленно взращивал доверительные отношения с Сидящим Быком. Кроме того, Ворон в тайне устраивал ритуальные убийства всех, кто выступал против его культа. В конце концов к братству присоединился сам Сидящий Бык.

Большую часть времени Ворон провел глубоко в Землях Охоты, порабощая могучих духов и меченых и наращивая свою и без того поразительную силу. Теперь, когда сцена была подготовлена, Ворон почувствовал, что приближается великое представление. И Сокрытый намерен был встретить его во всеоружии.

БИТВА ПРИ ЛИТТЛ-БИГХОРН

Кровавый конфликт между индейцами и белыми шахтерами, вызванный обнаружением призрачной руды в Чёрных Холмах, привел Ворона в восторг. И всё же ненависть продолжала толкать его на новые злодеяния. В ноябре 1875-го Сокрытый оказался среди тех индейцев, что ответили на военный призыв Яростного Медведя.

После того, как трое индейских воинов погибли от рук шахтеров Дэдвуд-Крик, окрестные племена собрали большие военные отряды. Викаса сиу запретили атаку, но в личной беседе Сокрытый обещал Яростному Медведю успех — если он атакует этой самой ночью.

Верный своему слову, Ворон призвал ужасных духов, чтобы те помогли победить Яростному Медведю. После нескольких часов жестокой схватки частокол вокруг Дэдвуда был сожжен, а попытавшихся бежать шахтеров настигли и перебили как дичь. Из почти сотни шахтеров лишь десять выбрались с территории сиу живыми. Яростный Медведь не подозревал, что именно Сокрытый позаботился о том, чтобы Фрэнк Брайант и его спутники избежали гнева сиу. Кто-то должен был выжить и поведать о Резне в Дэдвуд-Крик.

БЕЗРАССУДСТВО КАСТЕРА

Как Ворон и надеялся, рассказы о резне разожгли страсти на Востоке. Вскоре Союз собрал армию для карательной экспедиции против индейцев, Сокрытый же тем временем исподволь подогревал в Народах сиу мысли о необходимости во что бы то ни стало защитить земли своих предков.

В апреле 1876-го, когда весенняя оттепель позволила двигаться по дорогам, войска Союза под руководством генерала Терри вошли на земли Народов сиу. Терри разделил армию на две части, надеясь взять силы Сидящего Быка в клещи.

В южную армию вошел Седьмой кавалерийский полк США под командованием светловолосого подполковника Джорджа Армстронга

Кастера. Кастер наткнулся на лагерь сиу и посчитал, что враг раскрыл его позицию; поэтому он не стал ждать подкреплений, а немедля пошел в атаку.

Последовавший бой стал катастрофой для Кастера и его солдат — воины лакота и северные шайены Сидящего Быка перебили почти семьсот солдат Союза. Позже Кастер расскажет вымышленную историю о том, как он проложил себе путь к спасению при помощи кавалерийской сабли и четырех патронов, оставшихся в его револьвере. На деле же ему намеренно сохранили жизнь, потому что там пожелал Сокрытый.

РАЗДВОЕННЫЙ ЯЗЫК

Когда упал последний из людей Кастера, а в его револьвере кончились патроны, к побежденному офицеру подошли Бешеный Конь, Сокрытый и Яростный Медведь. Над прерией шелестел легкий ветерок.

Сокрытый произнес со скрипучим смешком:.

— Желтые Волосы, теперь ты знаешь, как глупо было сражаться с нами на землях наших предков. Мы забрали жизни всех твоих синих мундиров. Мы забрали твоих лошадей и твое оружие. Ты жив лишь потому, что мы это позволили. Стоит мне махнуть рукой, и тебя застрелят на месте. Твоя судьба в моих руках, Желтые Волосы.

И я говорю тебе — ступай домой. Расскажи другим бледнолицым, что случилось сегодня. Хорошенько запомни это. Не забывай сегодняшнего поражения, потому что вам никогда не победить Народы сиу.

Кастер галопом поскакал к границе. Бешеный Конь и Яростный Медведь поверили словам Сокрытого — что его предупреждение заставит бледнолицых дважды подумать, прежде чем ступить на их земли. На деле же Ворон понимал, каким гордецом может быть человек вроде Кастера. Потерпев сокрушительное поражение и, вдобавок, испытав унижение и насмешки индейцев, Кастер почти наверняка посвятит свою жизнь мести.

Как обычно, Ворон оказался прав.

ВЕЛИКАЯ ЛОЖЬ

Ворон всегда славился умением держать нос по ветру. И если бы этот ветер был реальным, то примерно в середине 1876-го мстительный шаман почуял самую настоящую бурю.

Проезжая мимо Башни Дьявола, Ворон пережил краткое и очень сильное видение. Оно длилось лишь около минуты, но потрясло Служителя до глубины души. Он видел, как по всем землям проносятся огненные бури и узрел себя посреди странного, разоренного места. Ворон не мог объяснить видение, но знал, что оно правдиво, и что именно он является причиной этих грядущих событий.

Придя в себя Ворон точно знал, что на земле и небесах изменилось нечто фундаментальное. Настоящее и будущее на краткий миг переплелись, и теперь все было иным — но каким-то образом оставалось тем же самым. Ворон покинул Башню Дьявола, уверившись, что начатое им Время Расплаты обречено на успех — более того, всё это случилось не впервые. Он вряд ли смог бы объяснить это словами, но когда речь идет о судьбе, то второй раз определенно оказывается счастливым.

Но, что довольно странно, Ворон также осознал, что это предначертание лишь повышает шансы на то, что какие-то «благодетели» заглянут на огонек и положат всему конец. Такое ощущение казалось бессмысленным, но пути духов часто были запутанными и странными, и Ворон к этому привык. Он определил для себя следующее: цель его деяний словно бы оказалась на вершине холма, и чем выше была эта вершина, тем больше находилось желающих самим подняться туда и занять это место.

Отныне Ворон мог сделать лишь одно — приложить все возможные силы, чтобы чертовски усложнить исполнение подобной задачи. Для этого он избрал свой излюбленный метод — затруднить дело для любого, обладающего склонностью к героизму.

ВЕЛИКИЙ ЗМЕИНЫЙ КУРГАН

В начале 1877-го года Ворон связался с одним из Последних сынов в Оклахоме и велел ему вернуться на Змеиный Курган. Эта древняя достопримечательность недавно приобрела всеобщую известность после того, как на страницах «Эпитафии Тумстоуна» появились статьи о тамошних странных событиях. Ворон давно выяснил, что курган создала та же цивилизация, что воздвигла могучие каменные храмы в Калифорнии и древние пирамиды на Юкатане.

Согласно ужасным пророчествам множества шаманов Конфедерации Койота те, кто раскопают курган, обретут великие богатства. Но радость их будет недолгой — скрытый под курганом неизвестный ужас растерзает их тела и пожрет души. А затем примется охотиться на индейцев… Всех индейцев до одного.

По велению Ворона Последний сын начал собирать верных членов братства. Им предстояло охранять Змеиный Курган от любых посягательств индейцев и бледнолицых. Официальная версия для Койота и Куаны Паркера гласила, что это требуется, дабы не позволить исполниться проклятию, наложенному на курган. На деле же последователям Ворона просто нужно было уединение на время поисков ритуала освобождения создания под курганом.

ПРОБЛЕСК НАДЕЖДЫ

Казалось уже, что всё идет в точности согласно плану Ворона, однако весеннее наводнение в глубине Большого каньона смешало ему карты. Воды вынесли запечатанный в деревянном ящике и обернутый промасленной тканью дневник давно погибшего путешественника Джона Уэсли Пауэлла. Ящик нашел неизвестный траппер, весьма удивленный странной находкой. Он продал её любопытному дельцу в Виргиния-Сити.

По чистой случайности покупателем оказался Резерфорд Эллингтон Дилленджер из Общества Исследователей. Описанное в дневнике буквально ошарашило его. Если Пауэлл был прав, то в подземельях Большого каньона таились ещё более древние и ужасные тайны. Летом 1877-го года была организована экспедиция Гаскинса, которая отправилась по следам Пауэлла. Исследователям удалось пройти там, где Пауэлл потерпел поражение.

Если не вдаваться в подробности, доктор Эдгар Гаскинс и собранная им компания столкнулись с множеством других заинтересованных отрядов, от Ангелов-Хранителей до бродячих мастеров боевых искусств. Когда же они обнаружили священные пещеры гавасупаи, путешествие расцветилось доброй порцией ужаса, смертей и увечий.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ЙОРДРАВЫ

Самой важной находкой Гаскинса и его команды оказалось лишенное сердца тело Йордравы. Не забыл, о ком речь? Гаскинса преследовали жуткие подземные твари, особого выбора у него не было, так что он решил рискнуть и вложил нетленное сердце в грудь мертвого шамана. Рана чудесным образом исцелилась, и Йордрава открыл глаза.

Могучая сила шамана уничтожила чудовищ и злодеев, которые преследовали Гаскинса. Затем возрожденный шаман повернулся к исследователям и с любопытством взглянул на них.

> *— Я не знаю вас. Ваша одежда выглядит странной, вы не похожи на мой народ. И всё же я чувствую пламя в ваших сердцах. Вы пробудили меня, и я благодарю вас.*
>
> *Многое изменилось с тех пор, как я ходил по этому миру. Я чувствую скверну, проникшую в него. Мне надо многое выяснить и многое сделать. Но я никогда вас не забуду. И да направит вас Великий Дух.*

На глазах ошеломленных исследователей Йордрава превратился в орла и вылетел из пещер, исчезнув вдали.

ТАНЦУЮЩИЕ С ДУХАМИ

Йордраве не понадобилось много времени, чтобы выяснить, сколь плохо обстоят дела. Последние четырнадцать лет Ворон трудился не покладая рук и заработал серьёзную фору перед Йордравой. Древний знал, что всё станет ещё хуже, если о его существовании станет известно — ведь тогда за ним начнется охота на уничтожение. Подобно скрытному Ворону он должен был найти способ сделать всё, что нужно, не показываясь своим врагам.

Йордрава выбрал Танец Духов. Собственно, этот момент он и планировал многие годы… Или, по крайней мере, этим занимался его дух.

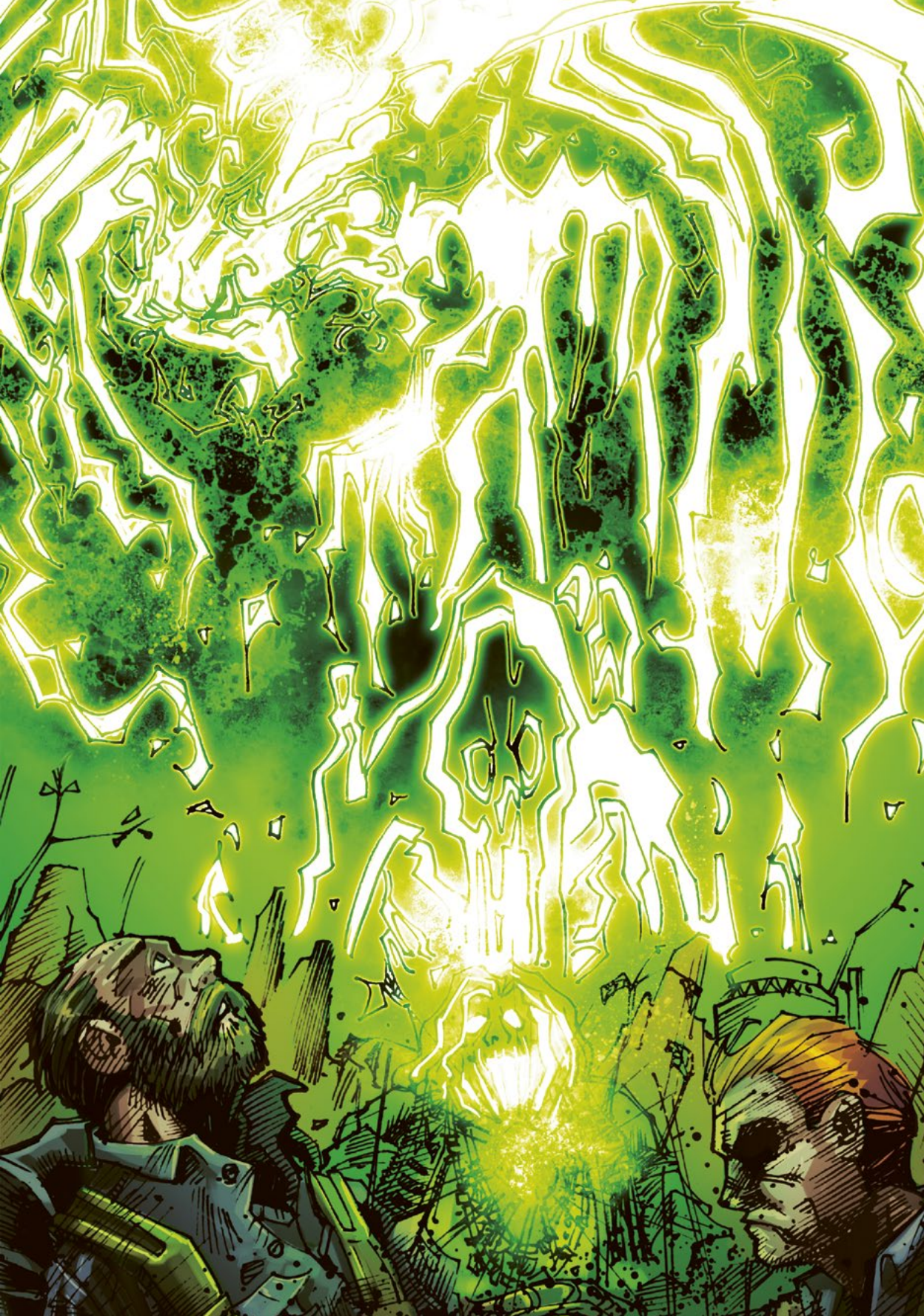
Корни Танца Духов уходят корнями к анасази и тому же забытому городу, где Ворон обрел бессмертие. Большинство древних сущностей, переместивших свои сознания в тела конкистадоров, вернулись в Мехико в 1542-м году, вместе с Коронадо. Но один лишь Водзивоб отправился на север, получив откровение о христианском апокалипсисе от испанцев. Он принес свои видения примитивным племенам гор и равнин и наконец поселился среди пайютов.

Несколькими веками позже вождь пайютов по имени Тавибо узнал о христианстве от проходивших его земли мормонов — они намеревались поселиться в Юте. Тавибо молился вместе с пророками мормонов и ему были видения, которые ещё лучше прояснили заветы Танца Духов: единство индейцев, вера в Создателя, жизнь в чистоте и возможность воскрешения.

Всё сошлось в начале 1870-х, когда видения пришли к Вовоке, сыны Тавибо. В горячечном сне Вовока услышал могучий шум, словно все громовые птицы разом взмахнули крыльями. Он воспарил над Древом Жизни и поднялся к небесам, во владения Создателя. Вернувшись, он сложил всё, что было известно о Танце Духов и формальных аспектах нового ритуала. Вовока не знал, что «Создателем» из видения был на самом деле Древний Йордрава, представший в духовной форме и ушедший далеко от лишенного сердца тела.

Внезапно обряды начали работать. Когда Танец Духов исполнял познавший его секреты шаман, становился способен понижать уровень страха в области, воскрешать мёртвых и даже разрывать связь меченых с маниту. Вовока также получил от Йордравы особые силы — пять песен управления погодой, возможность становиться неуязвимым для оружия, власть над собратьями и пророческий дар.

Политический долг Вовоки — распространить весть о Танце Духов среди всех пле-



мен, и он уже много лет усердно этим занимается. В результате это движение вышло далеко за пределы племени пайютов и, похоже, для него уже не существует разделения между приверженцами Старых и Новых Путей. Активнее всего Танец Духов поддерживают пайюты, лакота, шейены, шошоны и арапахо. С помощью бессмертного Водзивоба Танцующие с Духами получили как минимум шанс эффективно противодействовать замыслам последователей Ворона.

ПЛЕНЕНИЕ ЙОРДРАВЫ

Йордрава сделал доброе дело, раскрыв Вовоке тайны Танца Духов. Но вскоре после того, как члены экспедиции Гаскинса оживили его, шаман допустил страшную ошибку. Он ушел в глубины Земель Охоты, желая найти шаманский камень, которым владел в прежней жизни, и долгое время совещался с предками. Пока они беседовали, очень древний злой дух подкрался к костру и безмолвно затаился в тенях.

Когда фигуры прародителей исчезли, Йордрава остался один. И тогда зловещий старый дух, известный лишь под именем Порчи, набросился на шамана, скрутил его и уволок в покинутое логово где-то на запутанных тропах мира духов. Теперь лишь вопрос времени, как скоро Йордрава окажется в лапах Жнецов.

НЫНЕШНЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Сейчас на дворе сентябрь 1880-го года, и весть о Великом Потопе только что появилась в каждой газете, журнале и желтом листке от побережья до побережья. В сердце Запада Великие железнодорожные войны входят в новую фазу, Юнион Блу и Блэк Ривер стараются расширить существующие сети и увеличить доходы. Айрон Дрэгон начинает нелегальное расширение шахтерского бизнеса Чанга в Чёрных холмах. Попытки Конфедерации подорвать дела Союза угрожают разрушить перемирие до объявленного четырехлетнего срока.

А ещё есть Кастер. Он основал крупный лагерь на восточном берегу Миссури на территории Дакота, и его патрули снуют вдоль границы. Лагерь Кастера ранее находился на другой стороне реки, в землях Народов сиу, но рейды индейцев в семьдесят восьмом и семьдесят девятом годах привели к пропаже сотен винтовок и патронов. Кастер разумно решил передислоцироваться (так военные по-умному говорят «унести свои задницы», приятель).

Светловолосый офицер Союза (пусть и лишённый теперь официальной поддержки правительства) непрестанно ищет наемников, которые готовы стать его ополченцами. Он уже командует более чем тремя тысячами бойцов. До недавнего времени Кастер собирался дождаться, пока его сторонники соберут достаточно поддержки в Вашингтоне, а затем вернуться в земли Народов сиу и стереть племена с лица земли.

К моменту начала сюжетной кампании «Последние сыны» долгое ожидание Кастера заканчивается. Убийство десятка шахтеров близ Дэдвуда поднимает волну возмущения, и Кастер приходит к мысли, что пришла пора вторгнуться в земли индейцев. Он переходит Миссури и выступает на Дэдвуд.

Тем временем Сидящий Бык остается тайным лидером братства Ворона в землях Народов сиу. Сокрытый направляет во сны вождя тёмных духов с обещаниями могущества, а днем нашептывает ему советы. На данный момент самая большая забота Сидящего Быка — не благо Народов сиу, а кровавое убийство каждого бледнолицего на Высоких равнинах. Если говорить прямо, верховный вождь уже слегка тронулся умом.

И как будто всего этого недостаточно, над Спорными территориями нависает призрак жестокого насилия; что впускает в мир множество чудовищ. Поля старых и новых сражений порождают крадущиеся в ночи ужасы. Почти каждый готов схватить оружие и выйти на войну с соседом, и очень немногие вообще смогут объяснить — почему.

Война держит свои владения в железном кулаке, и в любой момент готов раздавить всё в кровавую кашу.

ВЫХОД НАШИХ ГЕРОЕВ

Ночной мрак особенно тёмен перед рассветом. И на сей раз восход солнца предстает в обличье белоснежного тельца бизона. Индейские легенды гласят, что рождение белого бизона — знак того, что Создатель намерен вернуть индейцам их земли. Вовока считает, что этот знак и Великий Потоп есть признаки того, что время пророчеств пришло. Теперь он обязан принести Танец Духов лидерам Народов сиу и предложить им сойти с пути войны.

В сентябре 1880-го года он со своими самыми доверенными воинами отправляется в путь. Но в глубине земель Народов сиу они попадают в ловушку последователей Ворона, желающих смерти каждого пайюта в отряде Вовоки. В последний момент группа путешественников оказывается неподалеку, чтобы помешать последователям Ворона, что в итоге приведет к величайшей битве против Ворона и его слуг. Твое дело, Маршал, состоит в том, чтобы этими путешественниками оказался отряд твоих героев. Именно с этого начнется история о Последних сынах.

ПРАВИЛА ВЛАДЕНИЯ ВОЙНЫ

Заносчивые стрелки хватаются за стволы при первом же намёке на оскорбление. Синепузые, повстанцы и независимые поливают кровью каждый ничтожный клочок канзасской земли. Солдаты расправляются с индейцами. Индейцы жестоко убивают шахтёров. Братья и сестры отнимают жизни друг друга. Каждый знает, что незнакомцам нельзя доверять. И виной всему этому насилию служит не злоба — лишь чистый ужас.

Добро пожаловать в Сердце Запада, амиго. В дом, который построен Войной.

Военные действия на руку каждому из четверых Жнецов. Они порождают огромное количество страха, который с помощью телеграфов распространяется по всему материку в мгновение ока. Они оставляют множество трупов, каждый из которых может вернуться как меченый, ходячий мертвец, скоп или какое-нибудь другое жуткое чудовище, способное взрастить уровень страха ещё выше. Военные действия порождают болезнь, нищету, ненависть, нетерпимость и целое море вкусного, аппетитного страха. Жнецы вдоволь насыщаются им на своих пирах, а из остатков создают всё новых и новых чудовищ.

КТО-ТО ЗДЕСЬ НАРЫВАЕТСЯ!

Так как же передать эту атмосферу за игровым столом? Донести до игроков царящее на заднем дворе у Войны всеобщее недоверие — дело непростое, и подход к нему нужен соответствующий. Не стоит начинать каждый разговор вопросом «Как жизнь?» и заканчивать градом свинца, это всем очень быстро надоест. Поэтому лучшее, что ты можешь сделать, — совместить настроение с игровой механикой.

Когда ты просто обрисовываешь художественную составляющую, всё, что тебе потребуется, Маршал — это настроение. Скажем, когда группа прибывает в новый городок, распиши, как на них недоверчиво косятся местные. Прохожие на улицах хмурятся и что-то ворчат про себя, а если кто-то проявит вежливость или учтивость, то другие истолкуют это как сарказм. Кое-где кажется, что бал правит пустая, грубая нетерпимость к другой нации или цвету кожи. Всегда описывай оружие, носимое различными персонажами: в эти времена практически каждый вооружён.

Очень важно помнить, что почти всеми в наши дни движет страх: перед врагами, дикими животными, грядущей бедой, неудачей… Во владениях Войны этот страх находит выход в злобе и ярости. Нынче у каждого есть на кого-то зуб.

Но иногда для того, чтобы получше надавить на игроков, хаотичной, агрессивной и таинственной природе владений Войны нужна оцифровка. Именно для этих случаев мы предлагаем следующие правила.

ПЛОХИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Тут всё просто. Каждый раз, совершая проверку по таблице реакций (см. «Дневник авантюриста») персонажей Маршала где-либо во владениях Войны, применяй к результату штраф –2 (если только у тебя не будет причины этого не делать). Таким образом ты без особого труда отобразишь раздражение и подозрительность, воцарившиеся в сердцах людей: с этим штрафом персонажи никогда не начинают желающими помощь и очень редко — дружелюбными.

Разумеется, если ты считаешь, что какие-то конкретные персонажи по личным причинам могут быть хорошо расположены к героям, отменяй штраф по своему усмотрению. Как и всегда, игроки могут воспользоваться навыком убеждения для того, чтобы улучшить начальные реакции (см. книгу правил «Дневник авантюриста»).

УЖАСЫ НА ПОЛЕ БРАНИ

Карты на страницах 40 и 44 изобилуют полями битв, описания которых начинаются со страницы 41. Мы убедительно просим добавлять туда свои. Поля брани — опустошённые, безлюдные места, где небеса постоянно затянуты свинцово-серыми облаками, а над иссечённой землёй стелется зловещий туман. Куда ни глянь, всюду виднеются следы конфликта — изломанные орудия смерти, остовы осадных машин и бледные трупы. Эти забытые Богом уголки кишмя кишат ходячими мертвецами, а также тварями намного, намного худшими.

Уровень страха на полях битвы и в их окрестностях выше уровня страха окружающей местности на 1 (вплоть до максимума в 5). Кроме того, любой персонаж-дикая карта, отправляющийся в иной мир на одном из полей брани во владениях Войны, тянет три дополнительные карты, чтобы определить, вернётся ли он меченым.

0 20 40 60 80 100 МИЛЬ
СПОРНЫЕ ТЕРРИТОРИИ (СЕВЕР)
МОНТАНА
ДАКОТА
НАРОДЫ СИУ
ВАЙОМИНГ
НЕБРАСКА
КАНЗАС
КОЛОРАДО
СКАЛИСТЫЕ ГОРЫ
СМОКИ ХИЛЛС
ГИБЛЫЕ ЗЕМЛИ
ПЕСОЧНЫЕ ХОЛМЫ
БИСМАРК
СТАНЦИЯ «БИСМАРК-УЗЛОВАЯ»
ЛАГЕРЬ КАСТЕРА (ДО 1880)
ДЭДВУД
ЧЁРНЫЕ ХОЛМЫ
МРАЧНАЯ ДРАГОЦЕННОСТЬ
МЕДВЕЖЬЯ ГОРА
БАШНЯ ДЬЯВОЛА
ДЫРА В СТЕНЕ
ШАМАНСКОЕ КОЛЕСО
ЛАРАМИ
ШАЙЕН
ДЕНВЕР
НЬЮ-ИЕРУСАЛИМ
ДОДЖ-СИТИ
ЖД ЛИНИЯ АЙРОН ДРЭГОН
ЖД ЛИНИЯ УОСАТЧ (ПОДЗЕМНАЯ)
ЖД ЛИНИЯ УОСАТЧ
ЖД ЛИНИЯ ДЕНВЕР-ЛАСИТИК
ЖД ПУТИ ЮНИОН ПЛЭ
ЖД ПУТИ БЛЭК РИВЕР
ОРЕГОНСКАЯ ТРОПА
СЛОМАННАЯ ТРОПА
ГОРНЫЙ МАРШРУТ
РЕКА ЙЕЛЛОУСТОУН
ЛИТТЛ БИГХОРН (1876)
РЕЗНЯ РЕТТЕРМАНА (1866)
СТАНЦИЯ «ГЕЕННА»
БИТВА ТУПОГО НОЖА (1875)
СКАЛА ИНДЕПЕНДЕНС
СТАНЦИЯ «ПЛАТТ-БРИДЖ» (1865)
ГОРА ЧИМНИ РОК
ЛАГЕРЬ АИД
СКАЛЫ КОРТЛАУС И ДЖЕЙЛ
САММИТ-СПРИНГС (1869)
МИЛК-КРИК (1879)
КОРТИН-РОК
ТАЛЛУЛА
БИТВА ПРИ КОЛДРОНЕ (1876)
БОУЛДЕР
КОЛДРОН
БРОД ДЕРРИ
ОСТРОВ БИНЕРА (1868)
СЭНД-КРИК (1864)
ХИЛЛ-СИТИ (1878)
БИСМАРК РИВЕР
ЛИТТЛ-МАДЕР РИВЕР
ТОНГ РИВЕР
МАДЕР РИВЕР
ГРАНД РИВЕР
МОРО РИВЕР
ДЕСЯТЬ ТЫСЯЧ СТРЕЛ (1880)
ШАЙЕН РИВЕР
МИССУРИ РИВЕР
ВАРБОННЕТ-КРИК (1876)
НИОБРАРА РИВЕР
НОРТ-ПЛАТТ РИВЕР
ПЛАТТ РИВЕР
ЛОДЖПОЛ-КРИК
ЛИТЛ-ПЛАТТ РИВЕР
СТИНКИН-УОТР-КРИК
ФРЕНЧМАН-КРИК
РЕПУБЛИКАН РИВЕР
БИВЕР-КРИК
СОЛОМОН РИВЕР
АРКАНЗАС РИВЕР

ОРИЕНТИРЫ

Обзор «Эпитафии» в первой главе дает общие представления о владениях Войны, но сейчас мы копнем на полную глубину, чтобы точно разобраться, какая правда скрывается за статейками этих писак. В отличие от материалов «Эпитафии», здесь рассматривается ситуация на момент, когда Кастер с войсками уже вторгся в земли Народов сиу и занял Дэдвуд.

В этой главе в алфавитном порядке представлены описания всех интересных мест, которые герои могут посетить в землях Народов сиу, на Спорных Территориях и во владениях Конфедерации Койота. Когда игроки сообщают, куда они направляются, просто загляни сюда, чтобы получить представление, чем можно будет заняться в этой местности, и с какими порождениями зла, возможно, придется иметь дело. Не забудь и про «Книгу Маршала» — большая часть информации оттуда здесь не дублируется.

В начале приводится текущий уровень страха, далее следует описание или история того или иного места. Это может быть подробный рассказ, как, например, в случае Дэдвуда, или же всего пара абзацев, вроде описания Амарилло. Используй региональный уровень страха, когда герои находятся в пути или в каком-нибудь крошечном городишке, и заменяй его на указанный **уровень страха**, когда они оказываются в конкретном месте.

Следующий раздел каждого описания озаглавлен **как добраться** и рассматривает возможные способы попасть в ту или иную местность, а также какие опасности могут повстречаться героям на пути.

Раздел **на что посмотреть** — это перечень примечательных закутков, таких как салуны, шахты, магазины и не только. Ассортимент в них соответствует описанному в книге «Deadlands: Мёртвые Земли», а также включает товары, типичные для данной местности.

В самом конце каждого раздела приведены названия авантюр. Ты найдёшь короткое описание каждого приключения в конкретной местности, а также ссылки на номера страниц для удобства ориентирования.

ВО ВЛАДЕНИЯХ ВОЙНЫ

Под взором Войны лежит немалая часть Мистического Запада. На севере владения кровожадного Жнеца простираются до самой канадской границы, а на юге вплотную подходят к Техасскому Выступу. Восточной границей служит Миссури-ривер, а западной — Скалистые горы. Также в царство Войны входят Спорные Территории (Колорадо, Канзас и Оклахома), земли Народов сиу и Конфедрация Койота. Хотя Война и старается демонстрировать силу на территории всего Запада (сразу же вспоминается захлебывающийся в крови сражений Великий Лабиринт) и даже Восточного побережья, так называемое Сердце Запада — это главный плацдарм самого воинственного из Жнецов

ВТОРАЯ ВЕЛИКАЯ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНАЯ ВОЙНА

На Спорных Территориях снова набирают обороты Железнодорожные войны. Ниже приводятся последние данные о состоянии дел баронов, а также детали их заговоров и интриг в продолжающемся массовом конфликте

ЮНИОН БЛУ

В результате недавних потерь Юнион Блу в Калифорнии и Канзасе финансовая ситуация этой компании, мягко сказать, оставляет желать лучшего. Во время гонки к Лост-Энджелс

она делала всё возможное, чтобы соединить свои линии в Канзасе и Колорадо. Когда Джошуа Чемберлен заложил строительство запасной линии к Лоуренсу, известной среди его людей как «Военная ветка», чтобы добраться до «Канзас-Сити и Литтл-Рок» перед битвой Сломанных рельсов, выяснился один интересный и неожиданный момент. Ветка, проложенная глубоко в районы, которые преимущественно заняты скотоводством, в пятеро увеличила прибыли от грузоперевозок в этой части Канзаса.

Чемберлен, будучи не из тех, кто позволил бы себе упустить замечательную возможность одновременно расширить влияние Союза и сорвать немалый куш, сразу же приступил к сооружению ещё одной линии на юг от Салины. Он планирует провести ветку до конца тропы Санта-Фе и заложить там новый скотоводческий город. Чемберлен полагает, что таким образом ему удастся установить полный контроль над оборотом скота на трёх северных четвертях территории.

БЛЭК РИВЕР

Роман между Джошуа Чемберленом и Миной Девлин окончен раз и навсегда. Не то чтобы их отношения когда-нибудь выходили за рамки чисто делового союза, но в любом случае, чем бы оно ни было, это осталось в прошлом. Печально известные Ведьмы Уичито на службе Блэк Ривер вернулись на просторы Кровавого Канзаса и ищут любого повода для драки, где бы ни появлялись. Между ними и воинами Юнион Блу уже произошло множество стычек.

Мина Девлин всегда была способна по достоинству оценить хорошую идею. По её поручению рабочие Блэк Ривер также прокладывают линии на север вглубь Спорных Территорий, стратегически расположенные таким образом, чтобы выжать максимум выгоды из скотоводческого рынка. Одну линию уже успели закончить — она идет от основной ветки Блэк Ривер до Уичито. Другая пока ещё строится к востоку от Нью-Варни-Флэтс, что в Канзасе. Мина планирует проложить линию прямо до пересечения Санта Фе и старой тропы Сичхолма, на юге от Абилина. Она полагает, что основать новое поселение Блэк Ривер в этой местности — мудрый ход в партии против Юнион Блу.

АЙРОН ДРЭГОН

Поезда Чанга продолжают ходить в Дэдвуд, но в реальности он заинтересован прежде всего в продукции своего нелегального шахтерского лагеря Мрачная Драгоценность и надеется в кратчайшие сроки провести короткую ветку, которая бы соединила его и его дэдвудскую линию. В таком случае он сможет поставлять большие объёмы призрачной руды быстрее, чем кто бы то ни было. Чанг планирует завладеть минеральными богатствами земель сиу еще до того, как те поймут, что же произошло. Он охотно продолжает продавать оружие последователям Ворона, потому что понимает — в конечном итоге эти поставки поспособствуют созданию междоусобицы среди племён. А это лишь на руку Чангу, который сможет спокойно продолжать добычу в Чёрных холмах.

ДИКСИ РЭЙЛС

Дикси Рэйлс, так же как и Юнион Блу, срочно необходимо наращивать капитал. Официальная железнодорожная компания Юга стоит на грани банкротства. Пока что Фицхью Ли не принимал активного участия в эскалации конфликта в Канзасе. Потери в битве Сломанных рельсов, когда он пытался помочь «Канзас-Сити и Литтл-Рок», были вполне ощутимыми. В то же время множество людей и большое количество военной техники до сих пор остаются расквартированными в западном Миссури, рассредоточенные между Канзас-Сити и Индепенденс. При благоприятных обстоятельствах эти силы могли бы продвинуться на запад в Канзас и получить весомое преимущество перед городами, поддерживающими Союз.

УОСАТЧ

С тех пор как доктор Дариус Хельстромм выиграл в трансконтинентальной гонке, его основной заботой стала защита лагеря

После Великого Призыва

В июне 1881-го года Великий Призыв навсегда изменил земли Народов сиу. Самое крупное и серьёзное изменение описать проще простого: отныне никакие современные технологии не работают в пределах земель Народов сиу. Эффект включает все типы дьявольских машин, агрегатов безумной науки, винтовок, револьверов, телеграфного оборудования, локомотивов, ткацких станков, паровых подъемников, устройств на призрачной руде — и никаких исключений. Даже современные фургоны и седла начинают медленно расползаться на куски, оказавшись внутри границы.

Имей в виду, что механизмы не повреждаются — они просто «засыпают» на время пребывания в землях индейцев. К примеру, оружие солдат Кастера прекратило стрелять сразу же после завершения Великого Призыва, патроны просто давали осечку за осечкой. А потом один из офицеров, покинувший владения сиу, случайно подстрелил себя, когда один из «осечных» патронов внезапно сработал.

Некоторые из описаний в этой главе тоже должны будут измениться. Когда покончишь с кампанией, внимательно прочитай эту вставку и запомни — отныне дела обстоят так, и никак иначе.

Чёрные холмы: когда очищающий ветер, вызванный грозовыми птицами, пронесся над Чёрными холмами, пламя Сада Сатаны (как и любые другие очаги горящей призрачной руды) внезапно погасло. Вскоре после того, как замолчали машины, население станции Геенна покинуло этот аванпост через трёхсотмильный подземный тоннель Хельстромма. «Индейская ветка», как её теперь называют, — крайне опасный путь в Чёрные холмы или из них. Некоторые храбрецы используют её, чтобы избежать патрулей сиу, однако чудовища, поселившиеся во мраке, представляют серьёзную опасность почти для любого. Башня Дьявола же оказалась будто бы в своего рода «пузыре», внутри которого не подействовала магия грозовых птиц, благодаря влиянию действующих врат в Земли Охоты.

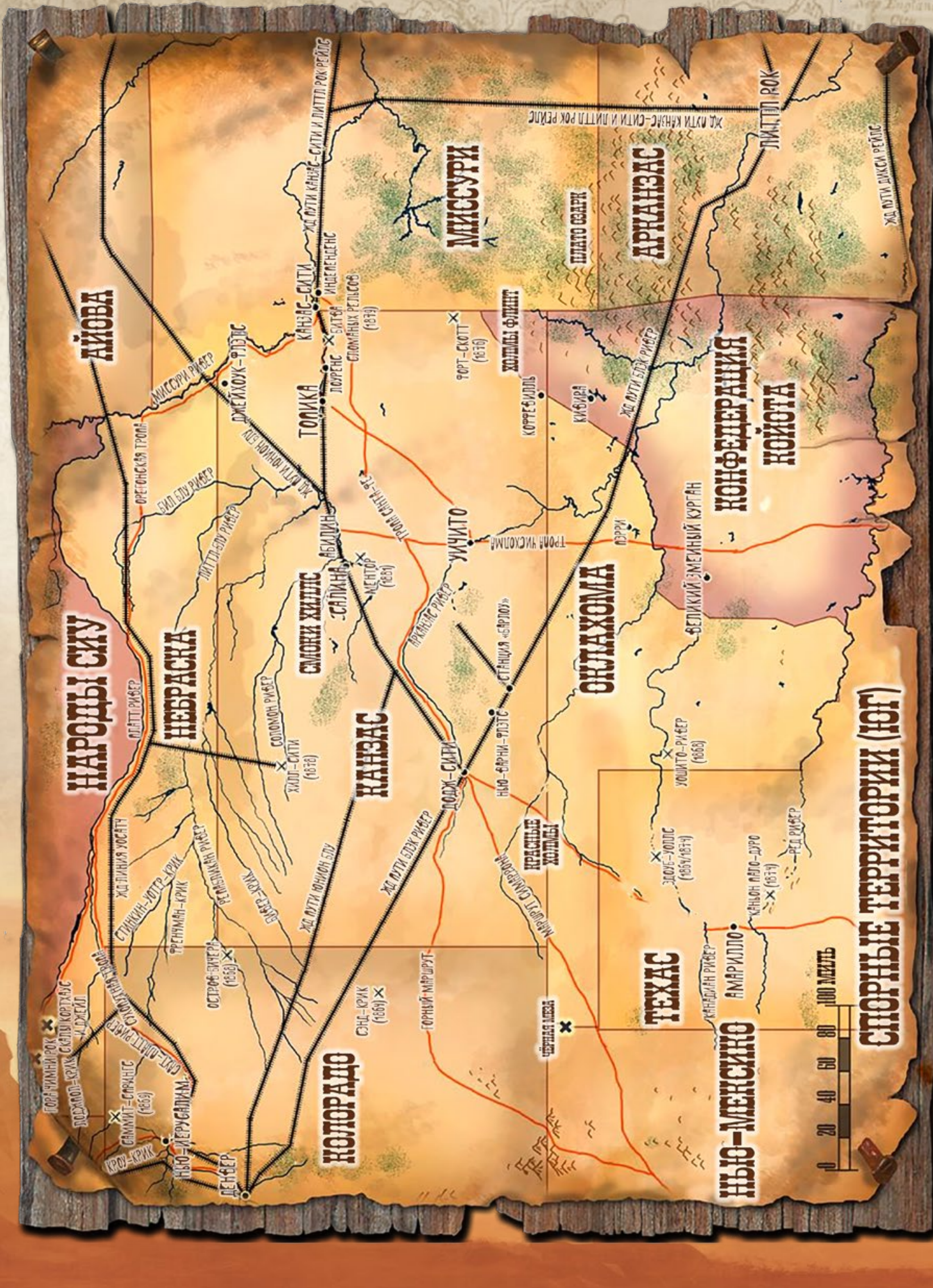
Дэдвуд: после Великого Призыва Сидящий Бык (если он вообще выжил) и большая часть оставшихся последователей Ворона отправились в Дэдвуд. Они создали особые тотемы, которыми окружили весь город, а также выставили их по обе стороны от линии Чанга. Внутри огороженной тотемными столбами территории механизмы продолжили работать как и раньше. Дэдвуд медленно вернулся к нормальной жизни. Единственное различие — теперь викаса сиу имеют полный контроль над своими землями. Они вновь подтвердили положения Соглашения Дэдвуд-Крик и заставляют шахтеров соблюдать его до последней буквы.

Мрачная Драгоценность: смерть технологий положила конец нелегальному веселью и играм Чанга в Чёрных холмах. Вскоре Мрачная Драгоценность была покинута, а планы по строительству разветвленной сети от дэдвудской линии — забыты. Несмотря на роль, которую Чанг сыграл в Битве при Дэдвуде, он возобновил перевозки. Сколь многие из его делишек стали известны сиу — зависит от событий твоей конкретной игры, но в любом случае викаса предпочитают иметь дело со знакомым злом, чем связываться с кем-то новым.

Аид — местечка юго-восточнее Шайена, где трансконтинентальная ветка доктора уходит под громаду Скалистых гор. Вход в туннель — цель номер один для врагов Хельстромма, стремящихся помешать железнодорожникам Уосатч, поэтому «добрый» доктор разбил вокруг него вооруженный лагерь, набитый бойцами отрядов Икс, автоматонами и механическими тарантулами, которые без устали высматривают нарушителей периметра.

Остальные железнодорожные бароны постоянное следят за лагерем Аид, хотя и нечасто решаются подобраться достаточно близко, чтобы атаковать. Это простой способ быть в курсе, что ввозят и вывозят из Калифорнии. В свою очередь для шпионов Хельстромма это прекрасная возможность осуществлять слежку одновременно за всеми его противниками.

Уосатч предприняла одну попытку соорудить линию в Канзас в 1878-м году, но не смогла


НАРОДЫ СИУ
АЙОВА
НЕБРАСКА
КАНЗАС
КОЛОРАДО
НЬЮ-МЕКСИКО
ТЕХАС
ОКЛАХОМА
МИССУРИ
АРКАНЗАС
КОНФЕДЕРАЦИЯ КОЙОТА
СПОРНЫЕ ТЕРРИТОРИИ (НОГ)
ТОПИКА
УИЧИТО
АБИЛИН
САЛИНА
ДОДЖ-СИТИ
ДЕНВЕР
КАНЗАС-СИТИ
ИНДЕПЕНДЕНС
ЛОУРЕНС
ЛИТТЛ РОК
ПЛАТО ОЗАРК
ХОЛМЫ ФЛИНТ
КРАСНЫЕ ХОЛМЫ
СМОКИ ХИЛЛС
АМАРИЛЛО
ЧЁРНАЯ МЕЗА
ВЕЛИКИЙ ЗМЕИНЫЙ КУРГАН
ТРОПА ЧИСХОЛМА
ЖД ПУТИ КАНЗАС-СИТИ И ЛИТТЛ РОК РЕЙЛС
ЖД ПУТИ ДИКСИ РЕЙЛС
ЖД ПУТИ БЛЭК РИВЕР
ЖД ПУТИ ЮНИОН БЛУ
ЖД ЛИНИЯ УОСАТУ
МИССУРИ РИВЕР
ОРЕГОНСКАЯ ТРОПА
ДЖЕЙХОУК-ФЛЭТС
КОФФЕЙВИЛЛЬ
СТАНЦИЯ «БАРЛОУ»
НЬЮ-БАРНИ-ФЛЭТС
АРКАНЗАС РИВЕР
ХИЛЛ-СИТИ (1870)
СОЛОМОН РИВЕР
ГОРНЫЙ МАРШРУТ
КАНАДИАН РИВЕР
РЕД РИВЕР
0 20 40 60 80 100 МИЛЬ

продвинуться дальше Хилл-Сити у западной границы Дымных холмов, откуда железнодорожные воины Уосатч были выбиты превосходящими силами Юнион Блу. После этого Хельстромм вновь запустил Уховертку и сконцентрировал свои силы на прокладке путей к Лост Энджелесу. Сейчас он дожидается благоприятного момента в Городе Мрака, чтобы заключить выгодные альянсы с другими железнодорожными баронами, и вынашивает новые тайные и даже более изощрённые планы. Хотя о его политических намерениях ходит немало слухов, единственное, что ясно точно — сейчас добрый доктор избрал тактику стравливания своих конкурентов между собой.

БАЙУ ВЕРМИЛЛИОН

У Барона Лакруа почти нет прямых интересов на Спорных территориях. Намного более привлекательными видятся ему возможности, открывающиеся на Юго-Западе. Канзас и Колорадо предоставляют ему шанс нанести вред конкурентам, и для Барона это достаточная причина, чтобы рассылать своих шпионов и диверсантов. В одном только Канзасе шныряют по меньшей мере полдюжины его меняющих кожу. К тому же бум строительства новых железных дорог Юнион Блу и Блэк Ривер упрощает переброску составов с веток Байу Вермиллион на линии их врагов. А это значит, что всё больше и больше ночных экспрессов барона Лакруа отбывают после заката в северном направлении, сея по пути кровопролитие и ужас.

АБИЛИН

Уровень страха: *3*

Название «Абилин» означает «город на равнине», согласно библейскому стиху. С того момента, когда Тимоти и Элиза Херси основали здесь небольшую почтовую станцию в 1857-м году, город непрерывно разрастался, постепенно превращаясь из своего библейского прообраза в адское местечко, которым он и стал в наши дни. Абилин вскоре получил статус первого «коровьего города» в Канзасе. Приезд семейства Маккоев, известных своей амбициозностью, способствовал развитию скотоводства в этом регионе.

Абилин — дикий уголок, постоянно дающий приют ковбоям, ранчеро, работникам Юнион Блу и разнообразным людям, которых заносит сюда крупная железнодорожная линия. Даже несмотря на то, что перед перемирием США заявили, что Абилин принадлежит им, здесь ощущается заметное присутствие конфедератов, поэтому стычки между синепузыми и повстанцами, нарушающие ночной покой, давно никого не удивляют.

В 1976-м году одетый в чёрное убийца, известный как Мститель, (см. стр 252), проезжал через Абилин и среди бело дня застрелил маршала Фреда Григгса. Бывший помощник Боб Рейгер сменил его на этом посту в 1880-м году и, о чудо, занимает эту должность до сего дня. Он уже намного пережил всех предыдущих здешних представителей закона, что напрямую связано с местным постановлением, запрещающем любому лицу носить оружие в пределах города.

На протяжении последних нескольких лет настоящим оплотом законности в Абилине является Том «Медвежья речка» Смит (см. стр 275). Раньше он был маршалом США на этой территории, а когда Союз оставил Канзас, оказался слишком горд, чтобы бежать с поджатым хвостом, как все. Смит продолжает обустраивать Абилин, по первому зову встаёт на защиту закона и расследует секреты Судного Дня.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Основная линия Юнион Блу проходит прямо через Абилин. Вдобавок старая тропа Чисхолма начинается этом городе и идет на юг через Канзас в Оклахому и Конфедерацию Койота. Старая тропа Чисхолма пересекает тропу Санта-Фе приблизительно в пятидесяти милях южнее Абилина, привлекая в город равнин ещё больше самых разных путешественников и перегонщиков скота, ведущих неисчислимые стада животных в стойла Маккоев из далеких мест вроде Оклахомы.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Семейное ранчо Маккоев, склады, и скотные дворы составляют значительную часть Абилина. Остальные здания в основном заняты обслуживанием многочисленных гостей города, вроде ковбоев и рабочих: салуны, дамские пансионаты, игорные дома, опиумные притоны, отели, магазины и тому подобное.

Салуны: питейные заведения Абилина включают в себя Аламо, Бычью голову, Лосиный рог, Жемчужину, и салун «Эпплджек». Последний среди них имеет репутацию самого злачного и шумного местечка. Здесь в чести пьяный мордобой и буйное веселье, и часто одно начинается ещё до того, как толком закончилось другое. Если же кому-то захочется провести ночь в высшем обществе, ему стоит попробовать дойти до Жемчужины.

Особняк Лебольда: банкир и влиятельный горожанин Конрад Лебольд только что закончил строительство своего особняка в западной части города. Это прекрасное архитектурное сооружение уже заслужило славу «лучшего дома к западу от Топики». Из уважения к основателям города первая землянка супругов Херси была оставлена нетронутой в подвале особняка. Несколько довольно странных несчастных случаев произошло со строителями, и теперь суеверный народ считает, что дом проклят, хотя тому и нет доказательств.

Авантюры

В последний момент (стр. 186): героев просят помочь несколько ранчеро и ковбоев, пытающиеся добраться до Абилина, в результате чего они сталкиваются с кучей неприятностей.

Проклятие Херси (стр. 238): расследование слухов вокруг особняка Конрада Лебольда может привести к смерти во мраке, если герои не будут достаточно осторожны.

АМАРИЛЛО

Уровень страха: *2*

Амарилло — это крошечный городишко, находящийся в центре Техасского Выступа, не слишком далеко ушедший от того, чем был изначально — лагеря охотников на бизонов. Охотники всё ещё продолжают собираться восточнее города в палаточном городке, но прирост населения происходит в основном за счет ковбоев и наемных рабочих ранчо.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Амарилло расположен вдоль Западно-Техасской тропы, которая пролегает довольно далеко от земель Конфедерации Койота, что сводит на минимум риск столкновения с индейскими налетчиками. Скот отсюда обычно перегоняют на север через Эдоуб Уоллс и Красные холмы Канзаса в Додж-Сити. Оттуда животные по железным дорогам отправляются на Запад и Восток. На юге тропа продолжается до Сан-Антонио.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Амарилло однажды наверняка получит статус неофициальной столицы Техасского Выступа, уже сегодня половину здешнего населения составляют техасские лонгхорны. Большинство скотных дворов принадлежит Джону Джорджу Эдэйру и Чарльзу Гуднайту, которые вместе основали ранчо «Джей-Эй» в 1877-м году.

Авантюра

Адский перегон (стр. 182): стрелков и других наемников нанимают для сопровождения стада в Додж-Сити. Вписавшимся в дело хорошо заплатят, но в пути все пойдет совсем не так, как запланировано.

БАШНЯ ДЬЯВОЛА

Уровень страха: *4*

Сиу называют это место матео типи или «жилище гризли». Название «Башня Дьявола» тоже отлично подходит этой горе. Если тебе не приходилось слышать об этом геологическом чуде, знай, что Башня Дьявола — это громадный каменный монолит более восьмисот пятидесяти футов в высоту и тысячи футов в диаметре. Скала получила свое индейское наименование благодаря длинным вертикальным желобам, которыми покрыты её отвесные склоны. Согласно легенде, гигантский гризли загнал нескольких индейцев на ее вершину и, пытаясь забраться туда сам, оставил своими ужасными когтями эти борозды.

Не покупайся на эти россказни. Башня Дьявола скрывает вещи куда более страшные, чем даже ярость гигантского медведя. Несколько лет тому назад сиу начали вполголоса поговаривать о паха вансикa или «горных дьяволах».

По слухам, эти создания обладали твёрдой как камень шкурой и использовали магическое оружие, способное мигом сжечь плоть до костей или заморозить кровь в жилах любого смельчака. Также говорят о странных тварях, которые охраняют эту местность по сей день. Один из шаманов сиу наивно полагал, что эти существа не что иное, как добрые духи природы, которые явились, чтобы спасти индейцев от вансикa. Сложно сказать, продолжал ли он думать так, когда эти твари заживо рвали его на части.

Потом на сцене появился военачальник Чанг. Вернувшись из похода к Башне Дьявола, он заявил, что смог победить вансикa. Сиу поверили его словам и в благодарность дали разрешение на строительство железной дороги к Дэдвуду. Они не знали, что на самом деле Чанг не стал убивать обитателей Башни Дьявола, вместо этого заключив с ними соглашение. Горные дьяволы по-прежнему контролируют это место, хотя их сегодняшнее общество — лишь бледная тень былого величия.

Существа, которых называют паха вансикa, являются мутировавшими потомками пришельцев со звёзд. Зеленых человечков из далекого космоса. Всё их извращенное сообщество — ныне деградировавшее и выродившееся — обитает в пещерах внутри скалы.

Чанг держит подножие горы под охраной, его стражники не пускают чужаков в пещеры под горой и не дают выйти «зеленым человечкам». Когда-то бродившие в прилегающих равнинах гигантские гризли уже давно перебиты людьми Чанга, но в округе до сих пор обитают сухопутные пираньи и барракуды-удильщики.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Сиу избегают Башни Дьявола даже после мнимой победы Чанга над паха вансикa. Они полагают, что вся эта местность осквернена заражена дурной магией, и появляться здесь не стоит. Последователи Ворона совершают походы к Башне Дьявола, чтобы получать от людей Чанга оружие и амуницию.

Бледнолицым проще всего добраться до башни Дьявола из Дэдвуда. На тропах достаточно лишь проявить осторожность, чтобы не наткнуться на патрули сиу, которые полностью исчезнут в окрестностях горы. Тем, кто решит отправиться к Башне Дьявола по воздуху, можно посоветовать обратиться в «Вертушки Динглера» в Дэдвуде.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Все подробности, касающиеся Башни Дьявола и ее окрестностей, можно найти в третьем эпизоде кампании «Последние сыны», который называется В крепости ужаса и находится на странице 117.

БИСМАРК

Уровень страха: *3*

Еще когда Чанг только начинал прокладывать железнодорожный путь через земли Народов сиу, отважный бригадир Эдвин М. Джонсон руководил строительством до самого своего увольнения в возрасте 51 года. Джонсон

обосновался на ранчо севернее ветки Айрон Дрэгон, на зеленых берегах широкой Миссури-ривер в местечке, которое позже стало известным как Эдвинтон. Это название городок получил в честь бригадира, который отражал ночные атаки ужасных порождений тьмы, благодаря чему его люди изо дня в день могли успешно выполнять свою часть работы по прокладке рельс.

Спустя год в Эдвинтоне жило не так уж много людей. Вероятно, здешние суровые зимы отпугнули большинство потенциальных поселенцев. В дальнейшем в дело вступили представители Айрон Дрэгон, которые решили сменить название города на Бисмарк. Пока ты не спросил — да, точно как имя канцлера Германии. Умники из железнодорожной компании посчитали, что такое название вдохновит немецких переселенцев на путь до территории Дакота.

И действительно, за год в город перебралось несколько тысяч человек (в основном скандинавов, чехов и немцев), но истинной причиной переселенческого бума явилось открытие залежей золота и призрачной руды в Чёрных холмах. Когда богатства нескончаемым потоком потекли по железной дороге Айрон Дрэгон и по проходящему рядом пути дилижансов, Бисмарк вступил в истинную эру процветания.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Бисмарк находится на территории Дакота у северо-восточной части владений Народов сиу, примерно на двадцать миль севернее железнодорожной ветки Айрон Дрэгон. Дорога Дэдвуд Стейдж начинается в Бисмарке, после петляет к югу и западу на протяжении всего пути до Дэдвуда и Чёрных холмов. Индейцы обычно добираются до Бисмарка на каноэ по рекам Шайен и Миссури, но если они в настроении, то могут совершить и пеший переход.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Бисмарк окружают преимущественно владения фермеров и скотоводов, часто враждующих по вопросам собственности земли (так называемые «войны оград»). Каждая из сторон нанимает преступников и головорезов, чтобы те охраняли границы их владений и отстреливали нарушителей. Вообще-то Бисмарк — довольно спокойное местечко, почти что островок тишины и умиротворения на границе неспокойных земель Народов сиу. По крайней мере, так о своей родине отзываются сами местные… На самом же деле, Бисмарк — это владения леденящих кровь зим и короткого лета, и почти каждая смена сезона здесь вскрывает очередные мрачные тайны.

В городе есть парочка мест с дурной репутацией, одно известно как «Лонгхорн Салли», а второе называется «Дальняя протока». Единственный настоящий салун — это «Березовая роща», зловонное, но в целом терпимое местечко с протекающей крышей и одноногим барменом. Здесь подают зверскую настойку «моча пантеры» по 25 центов за стопку. В «Березовой роще» шесть покерных столов, которые облюбовали шулера и прочие пройдохи.

В Бисмарке есть относительно немаленький чайнатаун с разнообразными заведениями, среди которых в частности, большое количество забегаловок и опиумных курилен, если у героев имеется соответствующий интерес. Тот же, кто сунет нос не в свое дело, встретит здесь неприветливые банды мастеров боевых искусств, бессмертных волшебниц, китайских демонов и даже кое-что похуже — чернейшую магию.

Большинство развлечений в городе рассчитано скорее на лиц с утонченным вкусом. В театре-варьете Бельмонт представлена стандартная программа — Шекспир и прочая классика. Здесь также есть музыкальный и танцевальный залы (последний даже относительно приличный), а также несколько неплохих отелей на выбор.

Деловая часть города делает деньги на множестве шахтеров, направляющихся в земли Народов сиу или возвращающихся оттуда. Это означает, что здесь полно лавок с шахтерским оборудованием, торговцев лошадьми и сбруей, производителей фургонов и оружейных магазинов. При последнем пересчете в Бисмарке было по меньшей мере шесть оружейных магазинов, самым известным из которых — «Оружие и боеприпасы Ларсена» руководит Снурре Ларсен по прозвищу Швед. Обычно с полдюжины разных дилижансных компаний ежедневно отправляют свои кареты в Дэдвуд или из него, но обычно они вылетают из бизнеса с той же частотой, как очередные молодые и амбициозные головотяпы открывают новые.

Авантюра

Знакомство с Ашсонами (стр. 200): на протяжении десяти лет Милфорд Ашсон доставлял письма точно в срок. Когда почта по непонятным причинам задерживается, городские власти начинают поиски наёмников, чтобы отыскать пропавшую корреспонденцию.

БРОД ДЕРРИ

Уровень Страха: 2

Брод Дерри — городок в Колорадо с населением менее трехсот душ. Он был основан в самом начале XIX века первыми из поселенцев, начавшими прокладывать путь на Запад. Удачная переправа через Большую песчаную реку стала очевидным местом для поселения. По мере того, как увеличивался поток товаров и путешественников между Западом и Востоком, разрастался и город.

Хотя здесь всего около двух с половиной сотен постоянных жителей, благодаря его расположению, в городе всегда множество проезжих людей и транзитных товаров — местные занимаются в основном предоставлением услуг путешественникам и транспортным компаниям, неплохо на этом зарабатывая. Городской совет во главе с мэром Нили и его женой в данный момент проводит кампанию по убеждению представителей Денвер-Пасифик проложить прямую ветку к Броду Дерри от Денвера.

Несколько лет назад Брод Дерри пострадал от действий секты, называвшейся Церковью Божественного пламени, которую возглавляла злокозненная леди Синтия Карстейрс. Подробности об этих событиях ты найдешь в книге «Дочь погибели» из серии «десятицентовых романов».

КАК ДОБРАТЬСЯ

Брод Дерри расположен примерно в двух днях верховой езды южнее Денвера на берегах Большой песчаной реки. Сюда ведёт множество путей, в том числе дорога прямиком из Денвера

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Несмотря на некоторые трудности с сектой в 1976-м году, сегодня Брод Дерри — место относительно спокойное. Постоянный поток пу-

Поля сражений

Вполне ожидаемо, что владения Войны усеяны следами яростных стычек, беспощадных массовых убийств и настоящих военных сражений — как недавних, так и очень старых. На стр. XXX ты найдешь описание особых условий, с которыми герои столкнутся в этих уединенных и жутких уголках, а на карте Спорных территорий, приведенной на странице XXX, отмечено множество мест минувших битв. Здесь я расскажу тебе немного про каждое.

Бичер-айленд (1868 г.): уровень страха 3. Эта развилка реки Арикари в Колорадо стала местом сражения ополченцев Колорадо с несколькими индейскими племенами. Бои длились семнадцать дней. Лейтенант Фредерик Бичер, предводитель ополченцев, был убит в этом сражении.

Варбоннет-крик (1876 г.): уровень страха 3. Так называемая «битва» на Варбоннет-крик произошла, когда войска Союза под предводительством полковника Уэсли Меррита и с Уильямом Коди по прозвищу Буффало Билл в качестве проводника, столкнулась с войском почти в тысячу воинов шайенов. Буффало Билл вызвал на поединок воина по имени Хай-о-вей (что переводится как Жёлтая Рука), убил его, после чего снял с него скальп так быстро, что индейцы перепугались и бежали. Сегодня труп злобного Хай-о-вея оседлал беспощадный маниту. Приближаются неприятности.

Десять Тысяч Стрел (1880 г.): уровень страха 4. В сентябре Кастер выступил на Дэдвуд во главе своей разношерстной армии добровольцев. На берегах Моро-ривер он столкнулся с большим отрядом Союза под командованием полковника Брука Мэннинга, отправленного арестовать его. Пока гордые офицеры Союза спорили, внезапно на армии набросился большой отряд сиу. Уровень страха здесь высок из-за отчаяния и внезапного поражения воинов сиу при попытке оттеснить войска Кастера, несмотря на огромное количество выпущенных во время боя стрел. После того, как сражение было окончено, солдаты погибшего полковника Мэннинга присоединились к Кастеру и двинулись на захват Дэдвуда.

Каньон Пало-Дуро (1874 г.): уровень страха 3. Победа конфедератов в каньоне Пало-Дуро (Техасский Выступ) над объединенными силами команчей, шайенов и кайова стала для последних абсолютными разгромом при относительно небольшом количестве жертв. Отступая, вожди Бедный Буффало и Железная Рубаха увели своих людей в Оклахому, на территорию недавно образовавшейся Конфедерации Койота.

Колдрон (1876 г.): уровень страха 5. Яростная битва при Колдроне между множеством участников происходила с сентября на октябрь 1876-го года в Скалистых горах к западу от Денвера. Это событие претендует на звание самого крупного сражения, в котором участвовали все железнодорожные бароны, до Битвы при Лост-Энджелс в конце 1879-го. Сегодня это поистине адское местечко. Больше информации ты найдешь на странице 70 в описании Колдрона.

Литтл-Бигхорн/Гризи-Грасс-Крик (1876 г.): уровень страха 4. Возможно, самая знаменитая среди множества стычек между силами Союза и армиями индейцев битва при Литтл-Бигхорн стала событием, в котором заносчивость Кастера почти стоила ему жизни. Ты найдешь больше подробностей в главе, описывающей владения войны (см. битва при Литтл-Бигхорн на стр. 31).

Милк-крик (1879 г.): уровень страха 4. Это было самым крупным сражением в короткой войне Уайт-ривер между ютами Колорадо и войсками Союза, отправленными из Денвера чтобы отбросить краснокожих обратно на земли индейцев. Войска ютов вел Капитан Джек. После шестидневного кровавого противостояния разгромленные юты отошли на север, в Вайоминг.

Резня в Сэнд-Крик (1864 г.): уровень страха 5. В ноябре, 29-го числа, почти семь сотен ополченцев из Колорадо стерли с лица земли деревню шайенов и арапахо. Около четырехсот мужчин, женщин и детей были убиты, несмотря на то, что вождь шайенов Чёрный Котел сделал всё возможное для сохранения мира. События тех дней с горечью вспоминают многие индейцы. На Спорных территориях не найти более многочисленной и злобной толпы ходячих мертвецов, чем здесь. Сэнд-Крик — это место, которому совсем чуть-чуть не хватает, чтобы превратиться в самые настоящие Мёртвые Земли.

тешественников, а также обитающие у подножия Скалистых гор ужасы не дают заскучать. По сравнению с иными уголками, которые герои захотели бы назвать своим домом, Брод Дерри явно в выигрыше.

Местные живут в разномастных деревянных домах, беспорядочно раскиданных по округе. В каждом найдется один-два взрослых с d4–1 детей.

Банк: банк Брода Дерри — это двухэтажное деревянное строение с плоской крышей, где находится большой стальной сейф. Здесь местные жители хранят свои кровью заработанные деньги. Заведует банком Майк Уоштер — мужчина средних лет с оценивающим взглядом поверх очков в изящной оправе. Помогает ему охранник и кассир Билл Гонстед — симпатичный молодой человек, чьи способности в арифметике куда выше, чем в стрельбе.

Цирюльня/доктор: небольшое бревенчатое здание с полосатой вывеской парикмахерской на фасаде и табличкой с именем врача на двери. Доктор Джон Тэйлор — худой, древний старик с трясущимися руками, который скорее покалечит, чем вылечит кого-либо. Стричься и бриться здесь и вовсе опасно.

Кузница: небольшое кирпичное строение с двойными дверями на входе, откуда постоянно доносится лязг металла, служит кузнецу домом. Это единственное место в городе, где можно подковать лошадь или получить иные кузнечные услуги. Собственник Фёдор Клабинский — громадный мужчина русского происхождения, чей акцент столь же тягуч и густ, как и его чёрная борода. В помощниках у него работают двое из местных.

Отель Карлтон: обветшалое здание в пятнах от облезающей побелки. Настоящий клоповник в самом буквальном смысле этого слова. Трудно найти человека, кто меньше заботился бы о своей собственности, чем Филип Бэйсингер. В прошлом опытный шахтер он несколько лет назад выиграл это местечко в покер. Проигравший определенно был счастлив скинуть захудалое заведение на растяпу Фила. Здесь обыкновенно ошиваются несколько жалкого вида гостей.

Церковь: церковь Брода Дерри — большая деревянная постройка с фасадом из кирпича и крестом на вершине низкой колокольной башенки. После проблем 1976-го года церковь в некотором смысле пережила второе рождение. Чудотворец Эдвард Оуэн Сакс возглавил здешнюю паству. Пастор Э. О. (как зовут его в городе) не является сторонником каких-либо

Резня Феттермана/Битва Сотни Смертей (1866 г.): уровень страха 4. Это была тщательно подготовленная засада воинов оглала под командованием Красного Облака, а последовавшая битва обратилась величайшим поражением Союза до Битвы при Литтл Бигхорн десять лет спустя. Молодой воин по имени Бешеный Конь с небольшим отрядом выманил на себя капитана Уильяма Феттермана. С сотней кавалеристов Феттерман ворвался прямо в центр почти трехтысячного индейского войска. Все бледнолицые погибли.

Саммит-Спрингс (1869 г.): уровень страха 4. Здесь, неподалеку от Стерлинга, что в Колорадо, войска Союза схлестнулись с большим отрядом воинов-псов шайенов. Многие бойцы шайенов — в том числе Высокий Бык и Густые Жёлтые Волосы, который привязал себя к колу, вбитому в землю, чтобы не отступить ни на шаг, — вернулись после жестокой битвы мечеными или ходячими мертвецами. Железнодорожные воины Уосатч в лагере Аид постоянно подвергаются атакам восставших из мёртвых воинов-псов.

Сломанные рельсы (1879 г.): уровень страха 4. Территория вокруг поля сражения населена множеством призраков и ходячих мертвецов, а также там бродит несколько действительно крупных скопов. Бригады призраков путеукладчиков «Канзас-Сити и Литтл Рок рейлс» бесконечно пытаются проложить линию в Лоуренс, обреченные на вечные неудачи.

Станция Платт-Бридж/Красные скалы (1865 г.): уровень страха 4. В ответ на Резню Сэнд-Крик несколько тысяч шайенов и лакота осадили станцию Платт-Бридж у Норт-Платт-ривер в Вайоминге. Сотни солдат Союза были убиты, и среди них лейтенант Каспар Коллинз — его лошадь испугалась чего-то и понесла его прямо на вражеское войско. Позднее в этих местах построили Форт-Каспар, однако два года назад он был покинут и заброшен. Сегодня Форт-Каспар — это жуткие пустынные руины, куда почти никто не заглядывает.

Тупой Нож/Битва Бейтс-крик (1876 г.): уровень страха 3. Во время этого столкновения между войсками Союза и шайенами вожди Тупой Нож и Маленький Волк воззвали к духам, прося о помощи своим воинам в предрассветной битве. После предыдущего поражения армии США в битве при Литтл Бигхорн, это вмешательство фактически положило конец попыткам Союза принести цивилизацию на фронтир — до самого 1880-го года.

Уошито-ривер (1868 г.): уровень страха 3. Эта битва случилась в ноябре, когда войска молодого ещё подполковника Кастера выступили против воинов шайенов под предводительством Чёрного Котла и одержали победу. Примерно полсотни шайенов и двадцать пять солдат Союза погибли в том бою. Стоит отметить, что после битвы обе стороны остались невероятно озлоблены друг на друга.

Форт-Скотт (1876 г.): уровень страха 3. Генерал Конфедерации Стэнд Уэйти (по рождению — чероки Дегатага) считал, что Союз распространяет в племенах эпидемию, и в ярости от этой мысли повел своих конных стрелков чероки на Форт-Скотт в восточном Канзасе. Сначала они перерезали линии снабжения, после чего выждали неделю и атаковали ослабленный голодом гарнизон. От кровавой резни не уберегся никто.

Хилл-Сити (1878 г.): уровень страха 4. В конце лета 1878-го года Хельстромм принял решение обезопасить свои интересы в Лост-Энджелс-Сити, проложив полноценную линию в Канзас. Юнион Блу сражалась буквально за каждую шпалу, рельсу и костыль. Месяцы бесконечных стычек вылились в итоговые события при Хилл-Сити, где несколько сотен железнодорожных воинов Юнион Блу столкнулись с дюжиной автоматонов и тремя отрядами Икс. К счастью для Хельстромма, он всё же выиграл гонку к Великому Лабиринту, поскольку при Хилл-Сити его войска были жестоко уничтожены. Сегодня Хилл-Сити — это уединенный город-призрак, в котором обитает как минимум пара мусорных скопов (см. стр. 253).

Эдоуб-Уоллс (1864/1874 гг.): уровень страха 3. Эта деревня в южной части Техасского Выступа видела уже несколько конфликтов между индейцами и бледнолицыми. Самый недавний произошел в 1874-м году, и тогда Билли Диксон сделал свой знаменитый выстрел с расстояния почти в милю, убив Исатаи. Сегодня Эдоуб Уоллс лежит в руинах, и местное население представлено лишь последователями Ворона и ещё более опасными созданиями (см. укрытие Последних сынов на стр. 160).

особых взглядов на веру и открыл в Броде Дерри собственный магазинчик.

Отель Брода Дерри: это трехэтажное деревянное строение с пятнадцатью комнатами для посетителей (полтора доллара за ночь и ужин) и хорошо обставленными гостиной и обеденной залой. Клиентам полагается 20%-ая скидка, если они оставят своих коней у Келсо.

Джозайя и Сельма Фалкворты — чернокожие супруги, обоим чуть за сорок — проявляют максимум любезности и гостеприимства. Сэлли Мэй Уэстхолл — молодая красивая девица двадцати четырех лет; убирается в номерах и по необходимости стоит за стойкой, любит пофлиртовать с клиентами. В среднем здесь всегда не меньше полудюжины гостей, большинство из которых приезжие.

Ателье Эдвардсов: Эдвардсы живут на втором этаже этого милого двухэтажного домика. Сэмюель и Эмма обитают в городе уже много лет, здесь же выросли все их дети. Они счастливая семейная пара, и хоть обоим недавно и стукнуло по пятьдесят, на здоровье не жалуются. У них трое детей в возрасте семи, десяти и семнадцати лет.

Комнаты Этель: большое деревянное строение с пристройкой служит в Броде Дерри пансионатом. Четыре комнаты ($25 в месяц, включая завтраки) почти всегда заняты. Хозяйка Этель Таббс — кряжистая женщина средних лет со стальным блеском в волосах и богатым опытом в обращении со скалкой.

Брод: самое безопасное место для пересечения Большой песчаной реки. Над водой натянуты три прочные верёвки, чтобы облегчить переправу. На обоих берегах имеются плоты, на которых можно перевезти хрупкие грузы. Глубина здесь около пяти футов, а течение спокойное.

Дорожная станция Келсо: большое потрёпанное непогодой здание с просторным огороженным задним двором. Много пространства для фургонов и лошадей. Также служит почтовым отделением. Джим Келсо, владелец и почтмейстер, — жилистый мужчина глубоко за тридцать с редкими каштановыми волосами и в небольших круглых очках. Трое местных жителей работает на разгрузке и приёмке фургонов.

Офис маршала: приземистое здание, вмещающее офис маршала и пять тесных камер. За главного здесь Лиланд Тёрнер, а в помощниках у него ходят братья Зик и Эзра Пинтцы. Братьям примерно под тридцать, у обоих каштановые волосы и голубые глаза. Зик носит усы, Эзра — короткую бородку. Они племянники Тёрнера, и не будь это так, он давно уволил бы их за постоянные перебранки.

Дом маршала Тёрнера: Тёрнер живет со своей собакой Беллой в небольшом деревянном доме с маршальской звездой, прибитой ко входной двери.

Дом мэра: в милом двухэтажном деревянном доме на южном конце города, сияющем свежей краской и латунными украшениями на фасаде, живет мэр Лютер Нили со своей женой Беверли. Беверли — милая женщина средних лет, которую очень любят в городе, благодаря чему все и голосуют за её вечно унылого мужа.

«Новая луна»: по-настоящему милое местечко. Благодаря усилиям его владельца и по совместительству вышибалы Тима Ольсена в салуне «Новая луна» почти всегда спокойно. Тим — здоровый блондин, щеголяющий закрученными усами и длинными волосами, которые он собирает в хвост на затылке. Он предотвращает большинство драк еще до начала, а если дело серьёзное, может пригрозить дробовиком. Тим стал угрюм с тех пор, как в 1878-м году бандиты убили его брата Джона. В салуне обычно заседает несколько вежливых посетителей.

Дом преподобного Олсли: небольшой деревянный дом, о котором когда-то заботились, сейчас находится в плачевном состоянии. Бывший преподобный Олсли так и не смог простить себя за то, что ему не удалось помочь остановить зло в 1876-м году, и до сих продолжает топить свое горе в бутылке. Пастор Э. О. Сакс, тем не менее, продолжает верить, что однажды поможет Олсли обрести былое жизнелюбие.

Развалины Церкви Божественного пламени: община секты, которой управляла леди Синтия Карстейрс, в 1876-м году располагалась именно здесь. Двухэтажный фермерский дом, церковь, общинный дом и амбар, обнесенные со всех сторон редкой изгородью из жердей. Сегодня от зданий, разрушенных три года назад в результате ужасных событий, остались лишь обгорелые развалины. Среди местных ходят неподтвержденные слухи о мстительных духах, обитающих там.

Скобяная лавка Свенсона: маленькая ухоженная деревянная хибарка, забитая товарами. Хозяин Джек Свенсон — голубоглазый иммигрант из Норвегии за тридцать с короткими светлыми волосами. Он много трудится, чтобы содержать дом, одевать и кормить свою жену Кэтрин и семерых детей-подростков.

Ратуша: длинное здание, вмещающее офис мэра, землемера и городского клерка (все три должности исполняет Лютер Нили). Здесь же проходят суды, когда в город приезжает судья. Лютер Нили, по сути, в одиночку является олицетворением всего городского правления. Это худощавый мужчина с ярко рыжими волосами, начинающими седеть на висках.

Склады: всякие постройки, отличающиеся внешним разнообразием, но напрочь лишённые красоты. Джим Келсо сдаёт их в аренду караванщикам и другим приезжим. Он держит их постоянно запертыми и на ночь запускает на каждый склад одну из своих злобных собак.

Авантюры

Пламя жизни (стр. 233): если рассказы некоторых местных не врут, то угроза, которую представляла собой леди Синтия, до сих пор реальна. Хотя, быть может, это всего лишь чья-то хитрость, призванная не допустить осуществления планов по проведению новой железнодорожной ветки в город?

Меня называют Малышом (стр. 217): юный стрелок намерен доказать своё мастерство с помощью дуэли. Или двух. Или трех. Или?..

ДЕНВЕР

Уровень Страха: *2*

В период Золотой Лихорадки Пайкс-пик 1858-го года Денвер из крупного бумтауна превратился в полноценный город и продолжает расти по сей день. Как нынче стало принято говорить: «Все рельсы приводят в Денвер».

Город, прозванный Королевой Запада, раскинулся в долине у подножий переднего хребта Скалистых Гор; это чуть ли не самый большой город между Доджем и Лост-Энджелс-Сити (за исключением Города Мрака), а также между Техасом и Сиэтлом, так что было бы странно не проложить сюда железную дорогу.

Колорадо стал самостоятельным штатом со столицей в Денвере лишь в 1876-м году, и самодовольства у местных больше, чем у индюков. Подразумевалось, что как Север, так и Юг отказываются от каких-либо притязаний на этот штат с момента объявления о прекращении огня, однако эти места до того далеки от реальных боевых действий, что какие-то договоренности здесь в принципе мало кого волнуют. Впрочем, найдутся и исключения — как всегда в подобных случаях.

Патриоты Севера и Юга, равно как и сотрудники всех железнодорожных компаний, трудятся и живут в «ковбойской столице». Ни для кого не секрет, что большей частью города владеет железнодорожная компания Денвер-Пасифик, но притязания на этот немаленький кусок пирога имеют также Юнион Блу и Блэк Ривер. Даже Байу Вермилион, Дикси Рэйлс, Айрон Дрэгон и Уосатч продолжают содержать здесь представительства якобы для того, чтобы быть в курсе дел в сфере железнодорожного бизнеса в регионе, а на самом деле ради слежки за конкурентами.

Несмотря на наличие офиса Агентства под прикрытием, законно избранного маршала и закона о запрете ношения оружия в черте города, от местных запросто можно дождаться удара в спину… Хотя, если подумать — пырнуть тебя в живот они могут с той же легкостью. Никто не боится прослыть злодеем

на улицах Королевы Запада. За последние годы Уосатч, Блэк Ривер и Юнион Блу не раз сталкивались лбами — дело доходило до убийств, не говоря уже о причинении серьезного имущественного ущерба. Как и везде на Спорных Территориях, разногласия между Севером и Югом, непрестанно кипящие на медленном огне, часто переполняют котел, так что давняя вражда обычно обостряется каждую весну.

Добрая половина городского совета коррумпирована (хотя мэр Калеб Хорнсби остается неподкупен, вопреки всем и вся), чинуши с готовностью принимают взятки, закрывая глаза на противоправные делишки железнодорожных баронов. И всё же множеству людей в Денвере удается вести мирное и благополучное существование, когда их не похищают и не предают ужасной смерти кошмарные чудовища, что таятся в тенях.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Если ты едешь с запада, то удобнее всего купить билет на поезд Денвер-Пасифик. Затем можно пересесть на любую из трех крупных линий Спорных Территорий — Уосатч, Юнион Блу или Блэк Ривер, и по любой из них добраться до самого Восточного побережья.

Кроме того Денвер — врата Запада. На северо-запад отсюда, в Солт-Лейк-Сити, уходит железнодорожная линия Денвер-Пасифик, принадлежащая «Смит и Робардс». Именно по этому пути на восток отправляются товарные составы с новейшими достижениями безумной науки.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

В Денвере есть крупные станции и железнодорожные терминалы Уосатч, Юнион Блу и Блэк Ривер, которые ежедневно пропускают тысячи тонн грузов и пассажиров. У Денвер-Пасифик также есть большой терминал в западной части города. Линии Денвер-Пасифик идут на север к Шайену и на запад через Скалистые горы в Дезерет и Солт-Лэйк-Сити, после чего устремляются через пустыню прямиком в Калифорнию. Также Север и Юг, не желая уступать Колорадо друг другу, содержат здесь представительства.

Комплекс Исследования Потустороннего (КИП): за невинным фасадом — Центральной земельной конторой Невады — Агентство проводит опыты над самыми опасными из когда-либо известных существ, порожденных Инцидентом 070363. Известный старым сотрудникам Пинкертона как «Бочка» — или КИП для пришедших позднее оперативников, Комплекс Исследований Потустороннего занимается изучением продвинутых технологий и сверхъестественных явлений.

Большая часть комплекса скрыта под землей, хотя в собственности Агентства вокруг земельной конторы находится также дюжина складов. Ввиду длительного отсутствия Призрака, во главе Денверского Регионального офиса стоит Хэтти Лоутон, и она же приняла на себя повседневные обязанности по управлению Западным Бюро. См. возвращение Призрака на стр. 154, там ты найдешь больше информации о Хэтти и Западном Бюро.

Отель «Браун палас»: этот роскошный отель стал широко известен благодаря своей великолепной романской архитектуре. Отстроенное из красного гранита и песчаника десятиэтажное треугольное здание действительно уникально. За комнату придется отдать $10; ванная и прохладительные напитки в стоимость не входят. Говорят, что в «Браун палас» обитает как минимум дюжина приведений.

Депо Денвер-Пасифик: двадцать квадратных акров земли севернее Денвера отведены под вагонный парк Смита и Робардса, который круглосуточно охраняют вооруженные до зубов патрули (некоторые оснащены оружием Гатлинга производства Смита и Робардса).

Салун Гэхана: этим популярным заведением, расположенным прямо напротив ратуши, заправляет член городского совета Уильям Гэхан. Учитывая неописуемые масштабы коррупции и мошенничества, господствующих в коридорах власти Денвера, законодатели находят подобное место для неформальных встреч в двух шагах от места службы очень удобным.

Звёздный кабинет

Однажды картёжник-сотрудник Агентства соорудил Звёздный кабинет, как средство отсеивать хороших от плохих и злых. Он спрятан в глубинах одного из складов среди дворов Денвера. На полу этого помещения изображён круг, в который вписана пятиконечная звезда. В центр круга помещают меченого, предварительно связанного или закованного в кандалы, после чего сидящему в его теле злому духу навязывает поединок воли картёжник.

Сломить силу воли маниту — та ещё задача. Если сотруднику Агентства не удастся взять верх, обычно его коллегам приходится изжарить меченого с помощью огнемёта, уничтожая его вместе с нечестивым паразитом.

Лишь несколько высокопоставленных сотрудников Агентства знают о Звёздном кабинете. Прочим оперативникам обычно просто приказывают доставить меченого в Денвер на поезде. Затем их встречают старшие по званию, которые уже тайно переправляют пленника на склад.

Покорение маниту

Меченый, помещённый в Звёздный кабинет, не в силах покинуть пентаграмму, а также сверхъестественным образом повлиять на что-либо за пределами круга. Он может стрелять, кидаться предметами и делать всё то, что на его месте мог бы обычный смертный, но неспособен творить заклятья, использовать черты меченого или иным способом обращаться к мистическим силам. На протяжении всего пребывания в пределах пентаграммы маниту получает полную власть над телом. Душа самого меченого лишается всякого восприятия окружающей действительности, и впоследствии он ничего не вспомнит.

После того, как маниту таким образом пойман, за дело берётся дознаватель. Его цель — расколоть маниту в поединке воли. Если картёжник одержит победу, он сможет на время подавить влияние духа. Поражение означает, что маниту получает полную власть над телом, которая остаётся даже в том случае, если пленник как-то покинет Звёздный кабинет. Разумеется, впоследствии душа меченого сможет попытаться вновь перехватить вожжи, но стоит помнить, что в случае проигрыша сотрудники Агентства всегда достают огнемёт.

Чтобы начать ритуал, дознаватель должен задавать духу вопросы. Суть беседы не важна — это лишь символическое изображение поединка воли. Проведя таким образом два часа, картёжник и маниту совершают по проверке характера (характер духа рассчитывается как обычно — его значение на одну ступень выше характера меченого). Затем участники тянут пять карт, а также по одной за успех и каждый подъём при проверке характера. Побеждает тот, кто соберёт лучшую покерную комбинацию (см. таблицу комбинаций в книге «Deadlands: Мёртвые Земли»).

Если верх одержит маниту, карточный маг получает 3d6 урона и больше не сможет бороться с этим духом. Победа картёжника означает, что меченый получает полную власть над телом (то есть +4). После того, как мертвец покинет пределы пентаграммы, маниту сможет вновь пытаться сесть за руль по обычным правилам, но таким образом душа меченого получит возможность некоторое время отдохнуть от злобного паразита. Этот процесс весьма опасен для карточного мага, и Агентство прибегает к услугам Звёздного кабинета только для освобождения особенно важных целей: безвольные и малодушные меченые всё равно потеряют власть над телом, пару месяцев спустя.

Офис маршала: законно избранным маршалом Королевы Запада был Артур Легранд. Он получил место не без помощи своих политических связей и рассматривал его лишь как очередную ступеньку на пути к судейскому креслу. Легранд никогда не участвовал ни в единой разборке с применением оружия, мало что смыслил в правоохранительной деятельности и во всем полагался на своего опытного помощника Трейборна Хайеса, который фактически следил за порядком и держал город под контролем.

В 1879-м году все говорило о том, что Мститель наконец-то направился в Денвер. Легранд струсил и, воспользовавшись своими связями, смог быстро получить назначение судьи, о котором так мечтал. За главного остался Трейборн Хайес. По сути, Легранд бросил своего помощника на произвол судьбы. Ко всеобщему удивлению произошло следующее: Мститель медленно въехал в город, смерил суровым взглядом маршала Хайеса, затем развернулся и спокойно уехал восвояси. Никто не знает, почему он так поступил, но после этого происшествия Легранд и Хайес относятся друг к другу с едва скрываемой ненавистью.

Салун «Скотобойня»: это шумное и неспокойное заведение вполне оправдывает свое название. При таком количестве конкурирующих железнодорожных компаний в одном городе не удивительно, что есть место, куда принято приглашать своих врагов пропустить стаканчик… а потом от души надрать им задницу!

«Слоновье стойло» (Юнион-холл): здесь запросто можно насмотреться удивительных, странных и даже пугающих вещей, хотя ни одного слона на самом деле здесь не водится. Выставка разнообразного скота «Слоновье стойло» предоставляет возможность взглянуть на различных четвероногих: бизонов, степных быков, горных козлов и мулов, а также на лучшие породы коров и лошадей.

Второе строение на этом участке — это Юнион-холл. Предыдущее здание было уничтожено пожаром 1863-го года, и на его руинах был построен нынешний трехэтажный Юнион-холл. Помимо «Слоновьего стойла» здесь также расположен салун, занимающий весь первый этаж, а на втором находится редакция газеты «Денвер Дэйли Газетт».

Клуб Тиволи: этот откровенно бандитский клуб, известный пристрастием посетителей к игре в «фараон», принадлежит Джефферсону Рэндольфу «Мыльному» Смиту II, профессиональному аферисту, который стоит за денверской организованной преступностью. Он и его Мыльная банда держат всех местных злодеев в ежовых рукавицах. Эти парни не будут просто сидеть, сложа руки, если излишне добродетельным героям вдруг вздумается как-то вмешаться в махинации, которыми они зарабатывают себе на жизнь. Нет, сэр, подобно гремучей змее они ответят незамедлительно и смертоносно. Мыльный Смит — сравнимый с самим Хойлом картежник, а также человек с большим опытом в этом рискованном бизнесе, а его банда состоит из безжалостных грабителей и головорезов. Некоторые из них — меченые.

Авантюры

Особое блюдо «Скотобойни» (стр. 229): если герои будут слишком беспечны в салуне «Скотобойня», у них появится шанс воочию убедиться, что заведение соответствует своему названию во всех смыслах.

Этот отель слишком мал (стр. 246): нанятые разобраться с неупокоенными духами в обновленном «Браун палас» герои обнаруживают нечто большее, чем просто населенный призраками отель.

ДЖЕЙХОУК ФЛЭТС

Уровень Страха: 3

Джейхоук Флэтс — местечко, где поддержка Союза весьма сильна. Говорят, что нет ни единого человека из всего двухтысячного населения, который бы симпатизировал Повстанцам, но, думается, что это всё-таки преувеличение. Тем не менее, «джейферы», как порой называют себя местные, успешно защищали грани-

цы Канзаса от налетчиков и продолжают заниматься этим по сегодняшний день, в 1880-м году. Если ты не заявишься сюда во время очередного налёта южан или не примешься хвалить Конфедерацию, Джейхоук Флэтс — вовсе не такой уж и плохой городок, пусть местные и не могут похвастаться особенным везением.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Линия Юнион Блу в северном Канзасе проходит прямо через Джейхоук Флэтс. Орегонская тропа пролегает всего в пятидесяти милях к востоку отсюда, а в шестидесяти милях к западу расположена Топика. Близость к границе Миссури делает город любимой целью налетчиков из Канзас-Сити и Индепенденс.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

По большей части Джейхоук Флэтс не отличается от прочих небольших железнодорожных городов на Спорных территориях. Отсюда регион получает определенную долю поставок скота и зерна, горожане борются с партизанами, когда те слишком уж наглеют, а уставшие от изнурительной работы ковбои и наемные рабочие найдут здесь множество салунов и борделей.

Единственное, чего в Джейхоук Флэтс нет совсем, так это зеркал. Три года назад в канун дня Всех святых (как об этом рассказывают сами местные) все до единого зеркала в городе почернели и в тот же момент разлетелись вдребезги. Звон был слышен на целую милю в округе. Через несколько дней в город явилась группа людей в черных пыльниках под командованием полковника Аббингтона. Они собрали все осколки и арестовали одного подозреваемого, после чего увезли его в Денвер для допроса. С того самого момента любое новое зеркало, появляющееся в городе, становится чернее входа в адскую бездну и уже не годится для использования по назначению. На все проверки параметров, подразумевающие везение, на территории Джейхоук Флэтс налагается штраф –1.

Салун Огни Севера: это нескладное двухэтажное заведение является самым большим и самым скандальным баром в Джейхоук Флэтс. У хозяина необычное имя — Плезант Кенар. Это невысокий толстенький человечек безграничного спокойствия, на лице которого вечно блуждает невозмутимая улыбка (будто у кота, который только что сожрал одну из тезок Плезанта), независимо от того, какой бардак творится в зале. На него работают бармен Эймос Фаулс, четыре официантки и повар.

ДОДЖ-СИТИ

Уровень Страха: *3*

Вот уже много лет Додж расколот надвое, и пока что не случилось ничего, что могло бы изменить это. Вообще-то ситуация даже усугубилась с того момента, как Уосатч досталась победа в гонке к Лост-Энджелс. И пока железнодорожные бароны ведут борьбу за право прокладки путей в Канзасе, Додж-Сити в который раз оказался в центре военных действий.

После стремительного вторжения Кастера в земли Народов сиу в головах южан тут же возникла мысль совершить похожий акт, в результате которого армия Конфедерации захватила бы власть в Додж-Сити. Мало кто верит, что подобное может произойти взаправду, но, учитывая масштабы разногласий и вооруженных столкновений между железнодорожными баронами, ждать можно чего угодно.

Спустя два года слухи о непристойной связи Джошуа Чемберлена и Мины Девлин утихли. Чтобы положить им конец, понадобилось всего ничего — несколько кровавых столкновений между Юнион Блу и Блэк Ривер, повлекших множество жертв. В результате Великого Потопа 1880-го года альянс между Миной Девлин и Джошуа Чемберленом стал менее эффективным и в конечном итоге лопнул по швам.

Хотя агенты Юнион Блу и Блэк Ривер не устраивают разборок прямо посреди улиц в Додж-Сити, будь уверен, они тщательно выискивают слабые места своих противников, чтобы в нужный момент нанести сокрушительный удар. Жителям Доджа вся эта вновь начавшаяся борьба не принесла ничего хорошего. Давняя неприязнь между сторонниками Севера и Юга

начала перерастать в кровопролития и убийства. Во время ночных грабежей всё чаще случаются акты омерзительной жестокости, гибнут ни в чем неповинные мужчины, женщины и дети, и, что самое ужасное, всё это во имя патриотизма. Налеты индейцев становятся более частыми и жестокими, в ответ охотники на бизонов вооружаются винтовками, дробовиками и динамитом. Последователи Ворона, меж тем, делают всё возможное, чтобы склонить чашу весов к полномасштабной войне.

Несмотря на то, что Додж-Сити остается процветающим центром по поставкам скота, он всё больше и больше начинает походить на пороховую бочку, готовую рвануть в любой момент. Чтобы узнать больше подробностей о городе и его обитателях см. «Книгу Маршала».

КАК ДОБРАТЬСЯ

У путешественника есть возможность выбрать, каким образом добраться до Города тишины. В Додж-Сити сходятся линии Блэк Ривер и Юнион Блу, так что каждая из компаний имеет там свое депо.

Юнион Блу ведет дела в основном с ранчеро из Канзаса и Колорадо. Основной поток товара идет по тропе Санта Фе, пролегающей прямо через Додж. При этом здесь же начинается Западно-Техасская тропа, ведущая в Амарилло и Сан Антонио, так что у Блэк Ривер тоже полно клиентуры в лице тамошних скотопромышленников

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Салун Аламо: Аламо, владеет и заведует которым Генри Кук, является одним из лучших салунов во всем городе. Бар располагается в передней части заведения, а в задней комнате можно хорошо поесть и выкурить сигару.

Салун Альгамбра: Альгамбра — популярное место среди охотников на бизонов. Довольно неспокойное местечко, но здесь можно выудить последние слухи о сиу или койотах.

Городская тюрьма: новый дом для всех, кто станет нарушать законы в Додже. Большинство не задерживается здесь надолго, обычно ровно до того, как предстать перед судьей Морлэндом. Когда маршал Ларри Деджер (см. стр. 272) сталкивается с трудностями по поддержанию порядка, он обращается за помощью к своему заместителю Эду Мастерсону и его вечно меняющимся помощникам.

В случае, если дела идут совсем плохо, Эд может позвать окружного шерифа — своего младшего брата Бэта Мастерсона (см. «Deadlands: Книга Маршала»), хотя по правде говоря, Бэт недолюбливает маршала Деджера. Дела здесь пошли особенно плохо после того, как Уайет Эрп решил перебраться в Тумстоун, что в Аризоне, покончив тем самым с разговорами, что он собирается стать маршалом.

Здание суда: здесь заседает судья Уэллс Морлэнд, когда возникают дела, требующие рассмотрения (то есть почти каждый Божий день). Морлэнд — добрый приятель мэра Роберта Райта и прилагает все силы, чтобы в городе сохранялся порядок. У него репутация «висельного судьи», потому что он отправил в петлю немало народу. Тюрьма в Додже не особо вместительная, так что в большинстве случаев приговоры сводятся к внушительным денежным штрафам и повешению.

Салун Ранчо: это потрёпанное заведение настолько популярно среди ковбоев, что занимает сразу два соседних здания. В западном располагается салун, а в восточном несколько столов для игры в покер, фараон и бильярд. Заведует кабаком Салли Дарстен, бывшая проститутка, с годами всё больше напоминающая побитую жизнью старую ворону.

Контора дока Смита: доктор Закари Смит ведет свою практику в приземистом каркасном доме. Док Смит — бывалый мужчина слегка за шестьдесят с копной седых волос, успевший немало повидать на своем веку. Он служил в армии Конфедерации, прежде чем перебрался на Запад. Его дочь Вилма Смит — пятнадцатилетняя рыжеволосая красавица, не по годам сообразительная. У нее есть мечта отправиться на обучение в колледж Сестер Вифании, расположенный в Топике.

Додж-Сити, Канзас

1. Салун «Аламо»
2. Салун Альгамбра
3. Городская тюрьма
4. Здание суда
5. Салун «Ранчо»
6. Контора дока Смита
7. Додж-Сити Таймс
8. Додж-Хаус
9. Салун Песьего Глаза
10. Первый банк Додж-Сити
11. Отель Грейт Вестерн
12. Конюшня Хэма Белла
13. Салун и выпивка Гувера
14. Оперный дом Келли
15. Ресторан Кеннели
16. Палатка движения «Леди за умеренность»
17. Танцевальный зал леди Рады
18. Салун Одинокая звезда
19. Салун Длинная ветка
20. Аптека Маккарти
21. Обувной магазин Мюллера
22. Салун Европа
23. Железнодорожная станция
24. Школа
25. Бизоний рынок Свермбурга и Бегли
26. Объединенная церковь
27. Танцевальный зал Варьете
28. Дикие розы Ирландии
29. Рант, Беверли и Ко.
30. Скобяная лавка Циммермана

«Додж-Сити Таймс»: если хочешь знать, кто есть кто в Додж-Сити, и какие у них взаимоотношения, читай «Таймс». Редактор Алек Т. Филдинг — нескладный, небрежно одетый человек с нюхом на новости, правда только если дело не касается чего-то сверхъестественного. Секретарем является его красавица-жена Сандра, которой немного за тридцать. Если охота узнать, что происходит в большом мире, то стоит обратиться к всегда правдивой «Эпитафии Тумстоуна».

Додж-Хаус: один из лучших отелей в городе. Комнаты здесь стоят своих денег — $2 в сутки.

Салун Пёсьего Глаза: в этом большом каркасном здании располагается довольно мрачное местечко, обслуживающее крутых парней той породы, что предпочитают держаться подальше от всевидящего ока городских властей. Хэнк «Пёсий глаз» Макнери — здешний хозяин и бармен. Это раздобревший лысеющий янки, вспомнивший старые обиды после Великого Калифорнийского Потопа. Хэнк страдает заболеванием ленивого глаза, что может показаться неприятным кому-то из посетителей. Сьюзи Вингер, одна из порочных голубок, работающих здесь, является чуть ли не самой популярной девушкой во всем городе. По совместительству она также шпионка Союза.

Первый банк Додж-Сити: приземистое здание из камня, что в городе является редкостью. Хранилище здесь основательное, равно как и фасад, и это делает банк весьма уважаемым строением в городе, в том числе среди тех, кто выносит деньги из подобных заведений только под выстрелы преследователей. Оба раза, когда банк был ограблен, владельцы выставили за головы преступников настолько высокие награды, что те были схвачены и повешены в течение недели. Джесс Карлтон — здешний президент. Это потрясающая женщина под пятьдесят, обладающая цепкой хваткой в банковском деле.

Отель Грейт Вестерн: основной конкурент Додж-Хауса. Комнаты здесь сдают за $1.5 в день. В основном здесь подают мясо бизонов, оленину и индейку. Однако под крышей заведения не наливают спиртного — жена хозяина является членом местного подразделения Общества умеренности.

Конюшня Хэма Белла: это одно из немногих мест с хорошей репутацией на всей Честнат-стрит, где всегда позаботятся о ваших лошадях.

«Салун и выпивка Гувера»: место для искушенных любителей спиртных напитков. У Джорджа Гувера в запасах имеются местные и иностранные вина, настойки, сигары, а также море отличного бурбона из Кентукки.

Ресторан Кеннели: небольшой, но популярный ресторанчик. Кухня находится в восточной пристройке. Кормят здесь вкусно и просто, а обстановка незамысловатая и приятная. Джон Кеннели — владелец и повар — дородный ирландец с кудрявой головой. Он не расстаётся со сковородой как на кухне, так и за её пределами; дружелюбен (если его не злить) и терпеть не может драк. Шинид Кеннели, жена Джона, — суровая ирландская женщина, наводящая порядок в зале железной рукой. У супругов есть двухлетняя дочь по имени Сиобан.

Оперный дом Келли: Шимус Келли заправляет единственным заведением, представляющим возможность приобщиться к высокой культуре, на территории всего штата. Впрочем, он не настолько высокомерен, чтобы также не устраивать простецких представлений, когда в городе останавливаются перегонщики скота.

Палатка движения «Леди за умеренность»: это чисто прибранная передвижная будка, оклеенная самодельными изображениями библейских сцен. Большая их часть безоговорочно порицает употребление алкоголя иначе как в медицинских целях. Ида Мэй Хобарт — предводительница общества и обличительница пороков, щеголяющая зализанной седеющей причёской. Она вооружена острым языком и доскональным знанием Доброй Книги. Обычно вместе с Идой в палатке находятся ещё несколько женщин — различных возрастов, но одинаково фанатично преданных идее, — а иногда забредший сюда себе на беду муж или ухажер одной из них.

Танцевальный зал леди Рады: хотя это место и не столь популярно, как Варьете, у Леди Рады все же полным-полно ковбоев, которые не прочь заплатить 50¢ за возможность потанцевать.

Салун Одинокая звезда: не столь изысканное заведение, как некоторые салуны с северной стороны путей, Одинокая звезда популярна среди наемников Конфедерации и техасских ковбоев. Тем, кто решит явиться сюда, лучше погромче насвистывать «Дикси».

Салун Длинная ветка: возможно, самым приятным салуном во всем городе является Длинная ветка. В главном зале располагается бар и бильярдные столы. Летом здесь играет оркестр из четверых музыкантов. Имеется и приватный зал для азартных игр, куда не пускают профессиональных игроков (за этим здесь строго следят). В задней части здания есть даже небольшая комнатка, где могут отоспаться выпившие лишнего.

Аптека Маккарти: хозяин здесь доктор Т. Л. Маккарти. На первом этаже расположена аптека и городское отделение почты. Наверху находится кабинет, в котором принимают пациентов. Доктор Маккарти, терапевт и фармацевт, крупный жизнерадостный мужчина, у которого не так уж и много пациентов — большая часть его заработка приходится на аптеку. Его милая жена Джанис Маккарти заведует магазином, а сын Уильям является почтмейстером. Ульям — говорливый малый, который может поделиться свежими слухами.

Обувной магазин Мюллера: хозяином и заведующим является Джим Мюллер; во всей округе не найти обуви лучше, чем у него.

Салун Европа: местечком заправляет Генри Штурм, немецкий иммигрант. Заведение славится своими сосисками и сыром, подаваемым с рейнским вином. Те, кто не отличаются особо чувствительным обонянием, могут рискнуть заказать сыр лимбургер. Салун является любимым местом партизан Севера.

Железнодорожная станция: эта станция одновременно обслуживает линии Юнион Блу и Блэк Ривер. Ежедневно по обе стороны от платформы проходит множество поездов (поезда Юнион Блу, разумеется, с северной стороны). Юнион Блу ежедневно принимает пассажирский экспресс на запад, который по расписанию должен приезжать в десять утра. В зависимости от того, с какой ноги сегодня встали представители железнодорожных банд, поезд обычно подкатывает к станции около полудня, если вообще приезжает. Восточный экспресс ходит стабильнее и обычно прибывает в половину четвертого дня или немногим позже.

Пассажирские поезда Блэк Ривер ходят чуть более регулярно, потому что Юнион Блу не позволяют себе нападать на гражданских. Восточный пассажирский экспресс Блэк Ривер приезжает в четверть девятого утра, а свисток западного обычно можно услышать около четырех дня.

Школа: это небольшое здание, построенное волонтерами. Мисс Маргарет Уокер занимается здесь обучением детей из Додж-Сити.

Бизоний рынок Свермбурга и Бегли: один из самых крупных скупщиков бизонов. Охотник может получить около $30 за крупного быка с неиспорченной шкурой.

Глобус: В «Глобусе» порой появляются стоящие новости. К сожалению, редактор Дан Фрост остается глух к любым происшествиям, которые не укладываются в общепринятые рамки.

Объединенная церковь: здесь верующие отправляют свои обряды. Зданием пользуются представители различных конфессий и деноминаций.

Танцевальный зал Варьете: через Варьете в Додж пришел канкан. Одинокие ковбои могут получить здесь танец (вертикальный) с платной партнершей (75¢ за десять минут). Доступны и иные услуги, но, конечно, за другие деньги. Следи за языком, когда общаешься с местными порочными голубками или теми, что работает у леди Рады через дорогу; многие из них подрабатывают продажей информации шпионам.

Дикие розы Ирландии: это заведение открылось недавно и отличается от обычного борделя одним простым фактом: все здешние «тру-

женицы» — невероятно красивые ирландские женщины, которые сами же всем и заправляют.

Райт, Беверли и Ко.: на вывеске у парадной двери значится: «Поставщики всего». Здесь действительно можно найти почти всё, что угодно. Магазин даже является пунктом доставки для изделий Смита и Робардса.

Скобяная лавка Циммермана: здесь можно приобрести молотки и гвозди, но Фред Циммерман специализируется на более смертоносных товарах. Он кузнец-оружейник из Пруссии, отлично знающий свое дело.

Авантюры

Каретный грабитель наносит новый удар! (стр. 205): щеголеватый и обходительный Каретный Грабитель возвращается из добровольного изгнания, чтобы вновь выйти на большую дорогу. На этот раз местные власти намерены положить этому конец!

Розы и шипы (стр. 244): тот факт, что рыжеволосые красавицы из «Диких роз Ирландии» далеко не обычные порочные голубки, меркнет перед тайнами, которые они скрывают.

ДЭДВУД

Уровень страха: *4*

Дэдвуд всегда был диким местечком, а с прибытием почти четырех тысяч солдат под командованием подполковника Кастера в сентябре 1880-го года, ситуация ужесточилась. Не забудь ознакомиться с описанием Дэдвуда, для этого тебе понадобится «Deadlands Книга Маршала». В этом разделе находится дополнение к уже существующему описанию.

Сегодня назвать Дэдвуд «городом в осаде» будет точнее, чем когда бы то ни было. Город расположен точно в центре земель Народов сиу, на северо-восточном краю Чёрных холмов. Крупные отряды сиу патрулируют местность вокруг города, каждые несколько дней совершая налеты на окопавшиеся силы Кастера.

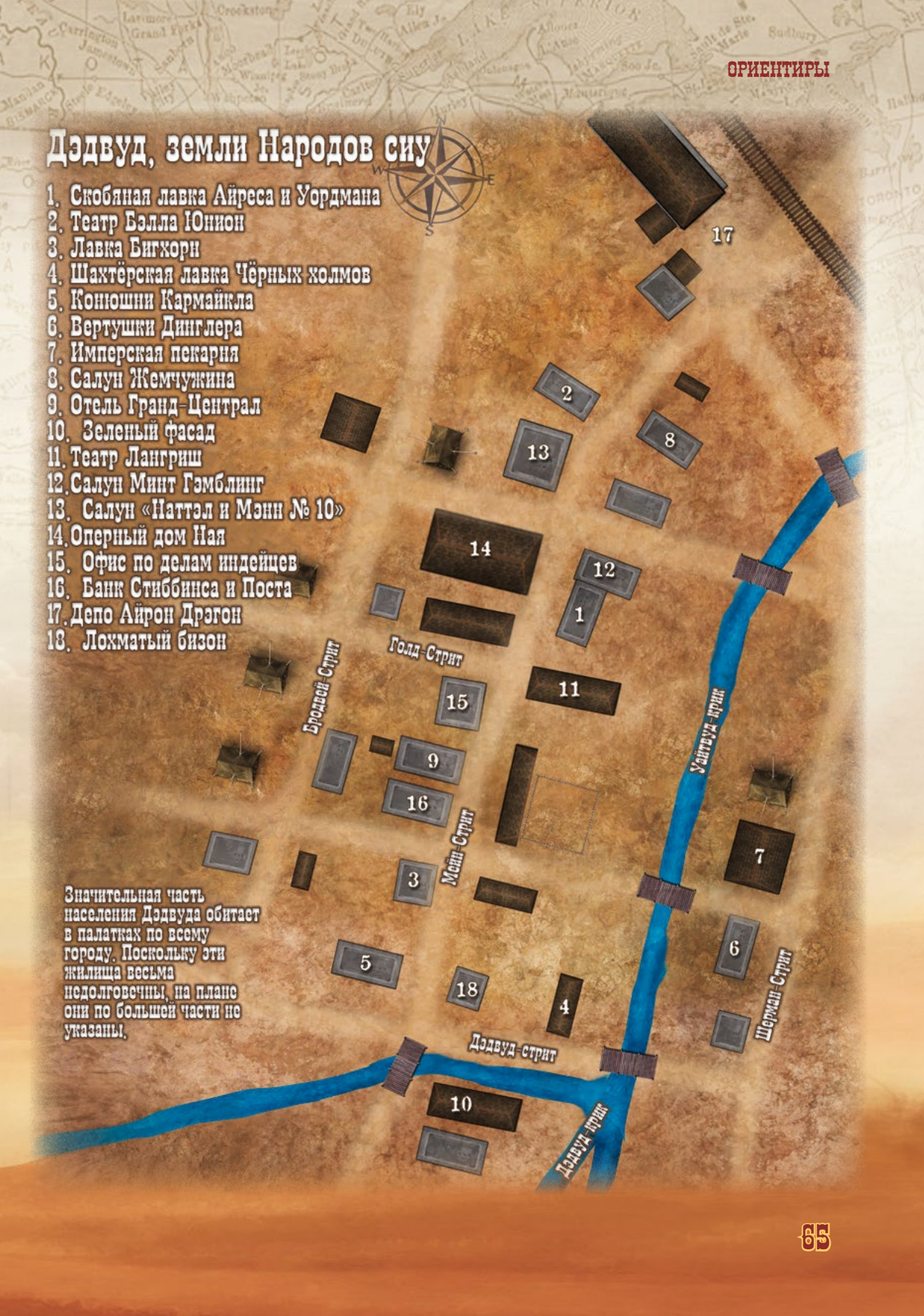
Индейцы рассматривают его присутствие как нарушение Соглашения Дэдвуд Крик, а также не особо довольны действиями Союза. И те, кто следует Старым Путям, и последователи Ворона осуществляют набеги на город, в кои-то веки сражаясь на одной стороне, хотя и не плечом к плечу.

К шахтерам в области вокруг Дэдвуда всё ещё относятся терпимо. Многие полагают, что викаса осознают свою неспособность сражаться со всеми сразу, поэтому, как только они избавятся от Кастера, Ассоциация шахтеров Дэдвуда станет их следующей целью. В действительности же, разработка месторождений приносит племенам слишком хорошие деньги, чтобы они решились прогнать шахтеров. В большинстве случаев сиу не трогают горняков, работающих здесь на законных основаниях. Однако к людям мстительного подполковника индейцы относятся иначе. Трупы солдат, убитых сиу, развешаны на шестах вдоль дороги, ведущей в Чёрные холмы. Это предупреждение остальным северянам. В первые месяцы оккупации количество тел увеличилось втрое и продолжает расти по сей день.

Как добраться

Сегодня Дэдвудский экспресс Айрон Дрэгон — самый надежный путь, если ты хочешь попасть в бумтаун, но даже в этом случае существует определенный риск. Поборники Старых Путей повреждают железнодорожные пути и телеграфные линии при любой удобной возможности, и с тех пор, как началась оккупация, не угадаешь, когда наткнешься на группу воинственных индейцев человек в триста.

Вдоль железной дороги пролегает путь, который выбирают те, кто не может позволить уплатить цену Чанга, и пытаются добраться пешком или верхом. Дилижансы, ходящие между Дэдвудом и Бисмарком, также пользуются этой дорогой, но с увеличением активности сиу этот бизнес постепенно умирает. Воинственные отряды нападают буквально почти на каждого на Дэдвудской тропе, независимо от принадлежности к армии Союза. В укрепленных фортах, расположенных приблизительно каждые пятнадцать миль, можно остановиться и сменить лошадей.


Дэдвуд, земли Народов сиу
1. Скобяная лавка Айреса и Уордмана
2. Театр Бэлла Юнион
3. Лавка Бигхорн
4. Шахтёрская лавка Чёрных холмов
5. Конюшни Кармайкла
6. Вертушки Дингдера
7. Имперская пекарня
8. Салун Жемчужина
9. Отель Гранд-Централ
10. Зеленый фасад
11. Театр Лангриш
12. Салун Минт Гэмблинг
13. Салун «Наттэл и Мэнн № 10»
14. Оперный дом Ная
15. Офис по делам индейцев
16. Банк Стиббинса и Поста
17. Депо Айрон Дрэгон
18. Лохматый бизон
Голд-Стрит
Бродвей-Стрит
Мейн-Стрит
Уайтуд-стрит
Шерман-Стрит
Дэдвуд-стрит
Значительная часть населения Дэдвуда обитает в палатках по всему городу. Поскольку эти жилища весьма недолговечны, на плане они по большей части не указаны.

Большинство солдат в Дэдвуде спешно возводит земляные укрепления вокруг города. Поезда Айрон Дрэгон беспрепятственно минуют кордоны, но всех приезжающих пассажиров тайно регистрируют шпионы Союза. Индейцам не запрещен вход в Дэдвуд, однако патрули и караулы особенно пристально следят за ними.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Сейчас в Дэдвуде яблоку негде упасть от солдат Союза. По улицам ходят вооруженные патрули, сменившиеся солдаты оказывают должное (а чаще чрезмерное) внимание барам и игорным залам, а если хорошенько присмотреться, то можно заметить даже сотрудников Агентства и шпионов, занятых своим ремеслом. После рейдов сиу в городе всегда прибавляется убитых и раненых. В такие ночи стоны и животные крики из лазаретных палаток разносятся над улицами ужасающим эхом. На кладбище под горой Мориа последнее время стало очень людно.

Многие салуны в Дэдвуде работают круглосуточно, а виски в них течет рекой. Гостям Дэдвуда рекомендуется вести себя прилично. Виски, азартные игры и оружие — смертельное сочетание; малейшее оскорбление (реальное или надуманное) может стать причиной фатального отравления свинцом.

Чуть не забыл, отправляясь в Дэдвуд, обязательно прикупи новые сапоги. Несмотря на местные постановления, горожане продолжают выкидывать мусор прямо на улицы из парадных дверей. Отбросы смешиваются с лошадиным и бычьим навозом, образуя толстый слой вязкой грязи, воняющей почище обожравшегося чесноком скунса.

Скобяная лавка Айреса и Уордмана: этот первоклассный магазин с большим выбором товаров специализируется на продаже строительных материалов и тяжелого оборудования для горной добычи.

Театр Белла Юнион: хозяином этого заведения является Билл Наттэл. Если ищешь, где провести ночь в городе, то здесь предлагают хороший выбор напитков, игр и представлений на любой вкус.

Лавка Бигхорн: владеют и управляют магазином П. А. Гушурст и Уильям Коннорс. Сюда стоит заглянуть, если вам понадобится самое простое шахтёрское снаряжение.

Шахтёрская лавка Чёрных холмов: в этом магазине можно найти широкий ассортимент горняцких инструментов за разумную цену, но на самом деле это лишь прикрытие для оперативного штаба Агентства в Дэдвуде и его окрестностях. Хозяин, Ричард Спикман, является главой дэдвудского поста Агентства. Под его началом работают трое других сотрудников — один в магазине, и ещё двое под прикрытием в городе.

Конюшни Кармайкла: находясь в городе, ты сможешь оставить здесь своего скакуна за полтора доллара в день.

Вертушки Динглера: изобретатель-австриец Артур Динглер заправляет сервисом по прокату воздушных судов. Аренда гирокоптера (с пилотом) стоит $200 в день.

Пекарня Эмпайр: пирожные и торты Миссис Эллснер неподражаемы.

Салун Жемчужина: еще одно неплохое местечко, чтобы развлечься ночью. Жемчужина славится в первую очередь радушием своих «официанток». Тем не менее здесь ставят театрализованные представления, проводят призовые бои (хотя до сих пор ни одного приза и не было вручено), а выпивка льется рекой. Сам салун расположен на втором этаже. Владелец Эл Сверинжен (см. стр. 279) имеет отношение к торговле опиумом в чайнатауне.

Отель Гранд-Централ (штаб-квартира армии Союза): Гранд-Централ всегда был отличным местом, чтобы остановиться, если ты в городе проездом. Стряпня здесь отменная; кухней безраздельно правит тетушка Лу Марчбэнкс. Но сейчас отель закрыт — нынешние постояльцы не намерены съезжать в ближайшее время.

Подполковник Кастер реквизировал Гранд-Централ и сделал его штаб-квартирой армии Союза. Место круглосуточно охраняется солдатами-ветеранами. Отдельная переговорная

комната на первом этаже используется в качестве центра планирования, в то время как большинство номеров гостиницы заняты офицерами Союза.

Тетушка Лу Марчбэнкс вначале была не в восторге от идеи принять постоянных гостей, но со временем выяснила, что в казне у Кастера водятся немаленькие деньги. «Прекрасноволосый» подполковник щедро платит за проживание, а тетушка Лу держит рот на замке на счет любых секретных сведений, которые ей удалось нечаянно услышать.

«Зелёный фасад»: если ищешь девочку для развлечений, то это самое подходящее место.

Театр Лангриш: хороший театр с достойными представлениями, которым управляют Джек Лангриш с женой. Каждое воскресенье в девять утра здесь же проводится епископальное собрание.

Салун Минт Гэмблинг: этим шумным заведением в компании своего мужа-немца заправляет Китти Лерой — картежница, проститутка и меткий стрелок.

Салон «Наттэл и Мэнн № 10»: именно здесь Дикого Билла Хикока настигла безвременная кончина. Хозяин огородил часть зала занавесками и берет с посетителей по доллару за право взглянуть на «место, где Дикий Билл встретил свою смерть».

Оперный дом Ная: местечко для тех, кто хочет научиться ценить прекрасное и возвышенное. Здесь дают не так уж много представлений, но покровители достаточно богаты, чтобы позволять себе содержать заведение.

Офис по делам индейцев: шахтеры обязаны регистрировать свои участки у клерка Джозефа Медвежьего Когтя (см. стр. 262). Разрешение на геологоразведку стоит $100. Кастер планировал прикрыть лавочку, но один из советников мудро указал ему, что лишение тысяч шахтеров работы, вряд ли выгодно скажется на репутации Союза. Это было бы все равно, что уступить сиу долю богатств Чёрных холмов. Сегодня офицер Союза с полудюжиной солдат внимательно следит за тем, что творится в офисе по делам индейцев, но не вмешивается.

Соглашение Дэдвуд-крик

Поскольку Кастер уже успел нарушить первое условие договора между США и Народами сиу, вся идея соглашения должна была давно полететь к чертям. Однако же Сокрытый втайне посоветовал Сидящему Быку разрешить бледнолицым-старателям продолжать работать, чтобы на получаемые от них деньги можно было закупать ещё больше оружия и подливать масла в огонь войны. Кроме того, Кастер позволил дэдвудскому офису по делам индейцев работать.

Ниже перечислены изначальные условия соглашения Дэдвуд-крик:

1. **Правительство Соединённых Штатов официально признаёт нынешние границы земель Народов сиу. Войскам США запрещено их пересекать.**
2. **Поселение на Дэдвуд-крик можно отстроить заново под наблюдением сиу. Все обитатели Земель сиу, не являющиеся индейцами, должны жить в его пределах, если Совет не дозволит им поселиться в ином месте.**
3. **Единственными способами добраться до Дэдвуда из-за пределов Земель сиу являются тропы и железные дороги. Бледнолицые, которые будут схвачены вдали от путей, могут не пытаться доказывать, что направляются в Дэдвуд — их изгонят из земель Народов сиу независимо от обстоятельств.**
4. **Горная добыча ограничена территорией Чёрных холмов. Старатели должны заплатить $100 за разрешение на ведение горнодобывающей деятельности, а также $200 за участок земли. Всё найденное должно в первую очередь доставляться в Дэдвуд, где 5% от всей добычи в денежном эквиваленте будет отчисляться в пользу Народов сиу.**
5. **Шахты могут регистрировать частные лица, но не компании.**
6. **В одной шахте не может работать более пяти человек.**
7. **Шахты, нарушающие какие-либо из этих правил, подлежат немедленному закрытию. Кроме того, любой нарушитель условий этого договора немедленно изгоняется из земель Народов сиу.**

Банк Стиббинса и Поста: первый банк Дэдвуда. Ходят слухи, что оборот банка может достигать ста тысяч долларов в сутки.

Лохматый бизон: львиную долю выручки этому салуну и игорному залу обеспечивают нелегальные шахтеры, живущие в Дэдвуде. Владеет и заправляет местом Нат Лав по прозвищу Дэдвудский Дик (см. стр. 272).

Авантюры

Культ Червей (стр. 212): приспешники Урсулы пробрались в Дэдвуд и затевают что-то неладное. Героям предстоит пресечь их зловещие планы и, возможно, даже выследить их до каньона Червей.

Месть Хикока (стр. 218): Джек Маккол много лет скрывался от возмездия, но теперь мститель из преисподней явился за ним, так что мало никому не покажется.

Кое-что из архивов (стр. 211): в 1871-м году Алан Пинкертон устроил пожар в центральном архиве своего агентства, чтобы скрыть перемещение всех имеющихся там материалов. Один из затерявшихся ящиков внезапно всплывает в Дэдвуде.

КАНЬОН ЧЕРВЕЙ

Уровень страха: 5

Извилистые и отвесные горные хребты и долины серого и бурого камня, известные как гиблые земли, возможно — одна из самых заброшенных и пугающих областей Мистического Запада. Путешественники избегают этих мест, опасаясь — и вполне оправданно — боевых отрядов сиу и громадных стай летучих дьяволов, что владеют здешним небом по ночам (обычно стая — это 8d12 особей или даже больше).

Те, кто проведут в поисках достаточно много времени или безнадежно заблудятся, рано или поздно окажутся у входа в кошмарный каньон Червей.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Ни на одной карте не отмечен путь к каньону Червей. В лучшем случае можно отправиться вдоль Шайен-ривер в самое сердце гиблых земель, после чего высматривать крупные скопления детенышей гремучников. По слухам, они предпочитают охотиться неподалеку от своих родителей, что обитают в каньоне Червей.

Всего одна тропа ведет через эти места, и по ней постоянно ходят патрули сектантов, постоянно высматривающих одиноких путников или заблудившихся шахтеров. Ищи подробности в авантюре Культ Червя на стр. 212.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Некоторые трапперы, побывавшие здесь, утверждают, что члены обосновавшейся здесь секты поклоняются существам, известным как «гремучники». Заблудшие язычники раскрашивают свои тела в пурпурный цвет во славу червей и даже приносят им человеческие жертвы. Что ещё страннее, изображения тех, кто пали жертвами культа, возникают на стенах каньона, что делает выветренные обрывы похожими на исковерканные людские трупы.

Конечно же, слухи правдивы. Культ Червя возглавляет «королева» Урсула, помешанная заклинательница. Со своим ковеном она вляпалась в неприятности на дороге из Рино и оказалась в руках Невады Смита, знаменитого тайного сотрудника Агентства. Командование приказало Смиту доставить арестованных в Вашингтон для исследований. Он двинулся обратно на Север по Орегонской тропе, но на полпути ведьмы сумели одолеть Смита и его наёмников и бежали в гиблые земли.

После побега Урсула со своими подельницами оказалась заперта в гиблых землях в окружении гигантских червей. Урсула, использовав свои силы, сумела выйти на контакт с этими созданиями и была поражена, сколь умны оказались кошмарные гиганты. Тем не менее гремучники потребовали принести в жертву одну из её спутниц в обмен на жизнь самой Урсулы.

Миг Урсула недоверчиво моргала, после чего сильным толчком отправила вперед одну из ничего не подозревавших ведьм. Она весело хохотала, пока черви рвали жертву на куски. После этого гремучники сделали её своей

пленницей и королевой. Если чародейка и её сектанты раз в неделю не расплачиваются новой человеческой жертвой, черви пожирают кого-то из них самих.

Урсула приняла такую судьбу всем сердцем. Она выкрасила свою кожу в фиолетовый цвет, перестала мыться, после чего принялась возносить молитвы и восхваления, воспевая червей. Её последователи предпочли последовать её примеру, поскольку несогласные мигом превратились в обед для новых здоровенных приятелей чародейки. Вскоре было выяснено, что помет червей обладает легким наркотическим эффектом (и даже не спрашивай, как именно об этом стало известно). Страх и зависимость от наркотика стали надежными скрепами культа.

Главной проблемой Урсулы отныне стал поиск новых жертв. В каньон Червей не так уж часто забредают случайные гости (сиу обходят его за милю), однако сообразительная ведьма быстро изобрела хитрый план. Урсула позволила нескольким странникам пройти через её земли невредимыми, но лишь после того, как рассказала им, что вместе со своими «друзьями-старателями» вывозит из каньона целые возы золота. И говорить не стоит, что вскоре после этого проблема жертв устранилась сама собой.

Алтарь червей (уровень страха 6): служители культа используют для жертвоприношений алтарь на вершине жуткого пика, что высится над гиблыми землями. Неудачливые пленники культа размещаются на алтаре, предварительно оглушенные или связанные, после чего сектанты принимаются громко молиться и топать ногами, чтобы приманить гремучников. В течение пяти минут громадные черви собираются в просторном кругу на дне ущелья. Вместе с ними являются сотни детёнышей.

Жертву сбрасываются с высоты в пятьдесят футов в бурлящую массу червей. Тела взрослых гремучников смягчают падение, после чего детёны-

ши разрывают несчастных своими пастями. Когда кровавый ритуал завершается, черви со своими личинками вновь уходят в толщу земли.

Во время пожирания тела жертвы душа её также достаётся червям. Бедолага не может вернуться меченым, а также его невозможно воскресить никаким из существующих способов. Доказательство факта окончательной смерти жертвы можно увидеть прямо на стенах самого каньона — изображение сожранного бедолаги появляется на них в течение нескольких часов после ритуала. Никто точно не знает, для чего это нужно, но любой, кто знал несчастного при жизни, должен пройти проверку храбрости, увидев его изображение здесь.

КИВИРА

Уровень страха: *4*

Уичито, сгинувшее племя, было народом фермеров, живших по всей нынешней территории Конфедерации Койота. Его выкосила оспа, а немногочисленных выживших добили команчи. Большинство поселений уичито исчезли, кроме одного, носившего название Кивира и построенного некогда на древних руинах, которые многие годы назад разыскивал Коронадо.

Если бы только Коронадо знал, что его проводник, монах Маркос де Наза, на самом деле — один из древних анасази, завладевший этим молодым бессмертным телом. Коварный монах знал о Кивире всё (когда-то он был одним из жителей города), но не желал, чтобы Коронадо когда-нибудь нашёл это место. Бледнолицые так и не сумели постичь магию Кивиры, и сегодня с этим местом связывают массу загадок.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Если герои не имеют привычки странствовать с Куаной Паркером и его команчами или раскуривать трубку в компании Сантаны из кайова, поиски Кивиры станут для них поистине дьявольской задачкой. Если вышеназванные вожди или, скажем, Чёрный Котел не входят в число твоих друзей, вряд ли ты сумеешь прожить достаточно долго, чтобы найти разрушенный город.

Нет ни одной отмеченной дороги, что вела бы сюда, — лишь старинные индейские пути, которые сложно не перепутать с оленьими тропами. Большинство индейцев Конфедерации Койота способны увидеть их во сне.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Многие племена собираются в Кивире зимой, а во время Долгой Зимы 1880–1881-х гг. — практически все. Во-первых, это неплохое укрытие, во-вторых же, город до сих пор пронизан знахарской силой племени уичито.

Под кровом древних камней Кивиры заклинатели получают +4 к проверкам, связанные с проявлением сил с аспектами, включающими танец, песнопения или музыку (окончательное решение за Маршалом). Кроме того, стоимость использования этих сил в Кивире снижается наполовину (с округлением вверх). Стоимость поддержания сил остается стандартной.

Авантюра

Один из нас (стр. 227): одинокий рейнджер без разговоров приводит героев к присяге в качестве своих временных помощников, после чего они все вместе отправляются на охоту за его бывшим собратом, многие годы назад примкнувшим к врагу.

КОЛДРОН

Уровень страха: 5

Колдрон в самом буквальном смысле можно назвать «дырой» — чуть дальше станет понятно, почему. Это пункт водоснабжения для локомотивов, идущих на запад в Скалистые горы. Первый подъем через предгорье требует большого количества пара, поэтому в 1877-м году был основан крохотный городишко, где ежедневно проходящие поезда Денвер-Пасифик получали столь необходимую им воду.

Нынешнее название город получил в честь массового кровавого побоища с кучей разных участников — битвы Колдрона, что раз-

разилось в этих местах в конце 1876-го года. С сентября по октябрь железнодорожные бароны непрестанно переправляли солдат и технику в Колдрон, пока штабеля трупов в горных ущельях не начали напоминать поленницы.

Прошло ещё чуток времени, и вот уже эти самые покойники принялись вставать и нападать на своих бывших товарищей. Однако железнодорожные бароны продолжали швырять в эту ненасытную топку ресурсы — каждый полагал, что у кого-то из их противников имеется какой-то особый тайный интерес. На самом же деле Юнион Блу всего лишь хотела обезопасить свой альянс с Денвер Пасифик. Когда силы Айрон Дрэгон подошли сюда же и начали искать что-то, остальные железнодорожные бароны, заподозрив неладное, также приказали своим людям начать поиски.

Сегодня уже мало кто помнит, что именно было нужно подразделениям Айрон Дрэгон, и что таково произошло в начале октября заставило всех железнодорожных Баронов внезапно и разом охладить свой пыл. Большинство ветеранов той битвы так и остались у подножия и на склонах Скалистых гор, а немногие выжившие никогда в последствии не распространялись на этот счет.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Линия Денвер Пасифик — по сути единственный способ добраться до Колдрона с запада или востока. Герои могут сойти здесь с поезда или же наоборот отправиться отсюда, куда им необходимо. Можно себе представить, что отряд попадет в Колдрон своим ходом, однако в таком случае их путь будет пролегать через воистину ужасное поле былого сражения — далее ты найдешь описание того, с чем им придется встретиться.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Самой главной достопримечательностью при подъезде к Колдрону является огромный, неровных очертаний кратер рядом с городом — воронка примерно полмили в ширину, на дно которой лениво утекает ручей. Некоторые местные утверждают, что это карстовый провал, другие же говорят, что когда-то здесь была каменоломня — возможно, даже тайная выработка призрачной руды, принадлежащая одному из железнодорожных баронов.

Воду со дна кратера накачивают в водонапорную башню у путей. Инженеры отмечают, что колдронская вода якобы «жарче кипит» и повышает КПД двигателей, но пока что никто не проводил серьезных научных исследований, чтобы подтвердить или опровергнуть данный феномен.

Всё немногочисленное население Колдрона живет в постоянном страхе. Ужасные звуки доносятся из тёмного кратера по ночам, а ветер шепчет напоминания о былых прегрешениях и злодеяниях тем, кто достаточно глуп, чтобы прислушиваться. Иногда люди пропадают, а кто-то видит их в ночи шатающимися, будто они в стельку пьяны. После этого загадочные силуэты исчезают вновь, а с ними и те, кто рискует их преследовать. Здесь никто не ходит по одиночке даже днем, а после заката люди и вовсе не отваживаются выходить на улицу.

Колдрон состоит из водораспределительного пункта, охраняемого склада призрачной руды Денвер Пасифик и небольшого салуна под названием «Салун и Бильярд Бримхолла № 10», куда часто захаживают сотрудники Юнион Блу и Денвер Пасифик. Местные подозрительны к незнакомцам и в большинстве своем не захотят общаться, ограничиваясь отстраненными дежурными фразами.

В 1877-м году бригады рабочих Денвер Пасифик привели в порядок полосу земли вдоль железной дороги. Они захоронили около трехсот тел и утилизировали примерно три десятка остовов разломанных автоматонов. Но это была лишь зона вокруг рельсов, просто чтобы пассажиры не видели гниющие трупы.

Остальная территория буквально усеяна человеческими костями, сломанными автоматонами и механическими тарантулами, обгоревшими машинами и разбитыми локомотивами. Поле битвы занимает полосу шириной примерно по две мили в обе стороны от линии Денвер Пасифик, начиная с того места, где она входит в Скалистые горы и до самой линии Американского континентального водораздела.

Вся область погружена в зловещую потустороннюю тишину. Ни щебета птиц, ни шороха мелких животных в траве — ничего. Голоса звучат громче обычного, и хруст каждой ветки под ногами подобен далекому винтовочному выстрелу. Здесь запросто можно встретить костяных демонов, ходячих мертвецов, призраков, горлорезов, обычных и мусорных скопов, и все они одержимы желанием сеять страх и терзать всё живое.

Авантюры

Обитатели ямы (стр. 225): расследование причин жутких звуков, еженощно доносящихся из кратера, проливает свет на исчезновение нескольких людей и раскрывает чудовищную угрозу, нависшую над крошечным городком.

Пластинки Томпсона (стр. 234): сотрудник Агентства, захваченный безумной теорией, увлекает героев за собой на поиски утерянной камеры Эпитафии, принадлежавшей когда-то Хорли Томпсону, чтобы в итоге пролить свет на давнюю загадку Колдрона.

КОФФЕВИЛЛЬ

Уровень Страха: 3

Жизнь в Коффевилле всегда была рискованным делом. Город заложен в 1869-м году как точка торговли с индейцами на границе с землями, которым ещё только предстояло стать Конфедерацией Койота. Основателем стал полковник Джеймс Коффи, он руководил торговым постом и с блеском применял свои командирские таланты, когда отражал нападения кайова и команчей, используя для этого местное ополчение.

Рассказывают, что Коффевилль получил свое название, когда полковник Коффи и геодезист, разрабатывавший план строительства городка, бросили монетку, чтобы решить, кому достанется такая честь. На самом деле они хорошенько набили друг другу морды после того, как вместе надрались в одном из салунов. Коффи оказался сильнее и угрожал убить геодезиста, капитана Блантона, если тот не поставит на плане имя полковника. С тех пор городом так или иначе правит насилие.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Коффевилль расположен на новой восточной развилке тропы Чисхолма, которая соединяет Уичито с Канзас-Сити, так что сюда проще всего добраться верхом или дилижансом. Город находится к северу от границы Канзаса и Оклахомы, на краю территории Конфедерации Койота неподалеку от канзасских холмов Флинт.

Новая ветка Блэк Ривер на Уичито пролегает в нескольких милях от Коффевилля, благодаря чему здесь царит изобилие и процветание, каких давненько не было в здешних краях. По тем же причинам, впрочем, город то и дело потрясают события Великих Железнодорожных войн. Всё чаще агенты южных железнодорожных компаний являются в Коффевилль в поисках новых союзников и информации о возможных слабостях северных соперников. Маршал Барнаби бросает все свои силы на поддержание мира и порядка.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

На момент основания Коффевилль был тихим городом на границе относительно процветающего сельскохозяйственного региона. Железнодорожные перевозки превратили его в один из самых важных центров производства муки и зерна Запада. Спокойный городок прошлых лет уступил место скопищу складов и сортировочных пунктов, поезда прибывают и отправляются круглые сутки.

В Коффевилле правит свободная торговля — даже индейцы с приграничных территорий являются здесь желанными гостями, если, конечно, они приходят с добрыми намерениями. Наравне со всеми их рады нанимать на погрузку товарных составов с зерном. Большинство местных живет фермерством или экспортом фермерских товаров по железнодорожной линии Блэк Ривер.

Торговый пост: изначальный торговый пост Коффи с годами разросся до большого универсального магазина. Здесь можно найти почти всё, что душе угодно, включая те новомодные приспособления из каталога Смита и Робардса. Выручку здесь делают не только на торговле снаряжением, оружием и боеприпасами за наличные, но готовы принимать в уплату и товары (обычно оценивая их в половину реальной стоимости).

Железнодорожный офис Блэк Ривер: Блэк Ривер обладает в Коффевилле обширным штатом, якобы для того, чтобы приглядывать за своими составами, идущими через земли Конфедерации Койота. Отчасти так оно и есть, но местный офис также используется в качестве «дома в дали от дома» для Ведьм Уичито. Весь верхний этаж здания занимает укрытие, защищенное от воздействия духов и круглосуточно охраняемое дюжиной вооруженных железнодорожных воинов.

Авантюры

Маленький брат (стр. 216): героев приглашают найти пропавшего фермера.

Мы знакомы? (стр. 222): в Коффевиле откуда ни возьмись возникла целая куча новых законов, и героям придется постараться, если они не хотят нарушить хотя бы один из них.

ЛАРАМИ

Уровень страха: 3

Дэдвуд, прозванный «городом в осаде», страдает от сильного давления, однако Ларами тоже рискует в любой момент оказаться стертым с лица земли.

Когда в 1867-м году управляющий Денвер-Пасифик, отставной генерал Гренвиль Додж, основал поселение, которому ещё лишь пред-

стояло однажды превратиться в город Ларами, он не стал прислушиваться к протестам одного из индейских следопытов, который пытался объяснить Доджу, что тот намерен поселиться на священной земле племени арапахо. Спустя годы многие пожалели о выборе генерала.

Первые годы существования города не особо примечательны — Ларами тогда представлял собой лишь остановку на Орегонской тропе неподалеку от форта Сандерс. Здесь творилось полное беззаконие, и отцам города оставалось только надеяться, что трансконтинентальная железная дорога поспособствует развитию местной торговли, а заодно появится необходимость в правосудии. Линия Денвер-Пасифик справилась скорее с первым, нежели со вторым.

Когда в 1872-м году Народы сиу определяли границы своих владений, городской совет Ларами рассчитывал, что Союз на переговорах с индейцами позаботится о том, чтобы границы земель индейцев пролегли через Орегонскую тропу на западе хотя бы по другую сторону горного хребта Медисин-Боу. После подписания соглашений жители Ларами с ужасом выяснили, что теперь их город располагается внутри индейских территорий.

Обычно для сиу находится дичь покрупнее, вроде Дэдвуда или Мрачной Драгоценности. Хотя однажды индейцы и намерены разобраться с Ларами, пока что они позволяют городку существовать.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Сейчас, когда Орегонская тропа проходит прямо через юго-западный угол земель Народов сиу, большинство поселенцев избирают южный маршрут — по Сухопутной тропе в Новый Иерусалим, оттуда на север в Шайен, а уже после этого в Ларами, не рискуя нарваться на кровожадных индейцев.

Для тех торговых караванов, что двигаются по Орегонской тропе, Ларами стал идеальным ориентиром. Странники прерий, добравшись в Ларами, точно знают,

что достигли середины участка тропы, проходящего через земли индейцев.

Ветка Денвер-Пасифик из Шайена заканчивается в Ларами. Всё чаще звучат разговоры о намерении компании проложить рельсы прямо в Дэдвуд — с разрешения викаса или без оного, — но пока никаких видимых действий к этому не предпринимается. Железнодорожное сообщение с Ларами существует, но поезда приходят и отправляются крайне редко и нестабильно.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

В Ларами найдется любое заведение из тех, что могут понадобиться караванщикам во время остановки. Вайомингская скотоводческая ассоциация (ВСА) вместе с несколькими крупными скотопромышленниками была когда-то реальной силой в Ларами, но власть этого альянса пошла на спад после воцарения Народов сиу.

Дом Кэссандрела: это резиденция Уоллеса Кэссандрела, репортера местного издания «Крик и плач». Как говорят, он не расстается с флотским кольтом, заряженным серебряными пулями, и считает, что ему известна парочка секретов о глухих уголках Запада.

Клуб скотоводов: это прибежище сливок общества в Ларами — оставшихся здесь ранчеро, пытающихся выживать в условиях постоянной угрозы налетов сиу. Учитывая подобное напряжение, скотоводам просто необходимо место, в котором их будут всегда ждать плюшевые ковры, уютные переговорные комнаты, богатый винный погреб и полноценный салун, чтобы было, где спустить пар. Вот здесь это всё и находится. Хьюго Веджворт и Андерс Нельсон — здешние портье, а дородная повариха носит имя Мэри Уэст.

Станция Денвер-Пасифик: простое деревянное здание с билетной кассой, залом ожидания и камерой хранения багажа. Платформа из грубых досок у фасада принимает товарные поезда, а также пассажирские, если они сюда добираются. Станционный смотритель — женщина по имени Беверли Форрест. Имеются два грузчика, Джейк Рестон и Нолан Келли, а Гектор Биллингс — здешний механик.

Форт Сандерс: после того, как восемь лет индейцы Народов сиу объявили о неприкосновенности своих территорий, армия Союза оставила форт. Тогда же комитет бдительности Ларами занял крепость, чтобы та не ветшала без присмотра. На одной из башен был установлен большой колокол, и сейчас в крепости еженощно дежурят. Когда сиу являются из гиблых земель, чтобы напасть на город, дозорные звонят в колокол, после чего всё население города спешно укрывается в старом форте.

Кладбище: когда-то здесь хоронили своих мертвецов индейцы арапахо. Как ни странно, это одно из немногих мест в городе, где Жнецы не устраивают никаких проблем.

«Крик и плач»: это деревянная постройка, в которой находятся беспорядочные стопки бумаг, исписанных каракулями Уоллеса Кэссандрела, печатный пресс и разбросанные по всем углам папки-скоросшиватели (на проверки анализа текста, связанные с данным «архивом», налагается штраф –2). В складском помещении находятся стопки чистой бумаги, чернила и наборные лотки для пресса. В передней комнате обитает редактор Сайлас Б. Милфорд, который занимается распространением газеты и принимает заказы на печать.

Отель Ларами и ресторан Осока: отель-ресторан предоставляет комнаты и стол по самой низкой цене в городе: 25¢ за ночь. За главного здесь неоднократно судимый тип с физиономией хорька по имени Трак Беллами, по слухам, находящийся в розыске за преступления, совершенные на Спорных территориях.

Театр Ларами: театр в Ларами стоит пустым много лет. Профессор Джеймс Макдэниэл приобрёл здание и пару лет назад слегка подновил его, но потом бросил эту затею, когда один из рабочих был найден мёртвым при странных обстоятельствах. Поговаривают, что причина всему — одно из творений Макдэниэла, но обвинений никто так и не выдвинул (см. описание салуна Макдэниэла).

Офис шерифа: шериф Пирл ДеГранвиль — закон в Ларами и окружающих землях. Это суровая женщина со стальным взглядом, и на вид её возраст можно сравнить с полностью выработанной шахтой. Тем не менее походка её до сих пор вполне бодра, а если Пирл не забывает свои очки, то запросто бьёт змею в глаз с полусотни шагов. Со своим помощником Самуэлем Мейерсом (кроме шерифа никто не знает, что он меченый), она бескомпромиссно поддерживает здесь закон.

На самом деле шериф ДеГранвиль связана с Агентством. У неё имеется своя собственная уменьшенная версия Звездного кабинета (см. стр. 57) в задней комнате офиса, и она использует её, чтобы возвращать меченым контроль над их грешными шкурами, если дела идут паршиво. ДеГранвиль скрытна и не распространяется о своих делах, как и любой сотрудник Агентства.

Дом Макдэниэла: шторы на окнах дома профессора Макдэниэла всегда плотно задернуты. Этот человек ценит уединение. А ещё он вечно боится, что другие изобретатели проберутся в его жилище и украдут одну из его идей. Макдэниэл получил свой мистический дар (безумная наука), когда работал со странствующим шоу.

Салун Макдэниэла: этот водопой славится по всему Мистическому Западу своими диковинами. Профессор Макдэниэл добился популярности своего заведения с помощью своих так называемых «животных механизмов». Существа эти приводятся в движение с помощью системы шестерней и воздуховодов, почти так же, как когда-то работы покойного безумного ученого Г. К. Дайала в Чикаго. Имеется здесь и задняя комната, в которой полно стереоскопов, с помощью которых посетители могут просматривать кинохронику или прочие представления.

Дом Милфорда: это скудно обставленное жилище — дом Сайласа Милфорда, редактора «Крика и плача». На самом деле Милфорд достаточно богат, но предпочитает копить деньги и тратит их лишь на мелкие повседневные нужды.

Конюшни Мюллера: Вольфганг Мюллер — здоровенный веселый немец, владеющий и управляющий здешними конюшнями. Внутри всегда чисто, а об оставленных животных Мюллер заботится лучшим образом.

Приходской дом: это дом пастора Руфуса Хаусона (между прочим, он чудотворец). Хаусон — чернокожий мужчина с глазами, напоминающими пару осколков янтаря. Он славится своими зрелищными проповедями, в которых библейские события обретают новые краски.

Третья баптистская церковь Свободы: пастор Хаусон проповедует своим прихожанам в здешних освященных стенах. Церковь — третья по счету, что построена на этом месте со дня основания Ларами. По причинам, которые остаются неизвестны (а на самом деле именно из-за рокового решения Гренвиля Доджа), каждые несколько лет церковь сгорает дотла. Когда-то пастор Хаусон подозревал, что поджигатели имеют отношение к ВСА, но сейчас точно знает, что это работа Жнецов.

Каждую тринадцатую ночь, в тринадцать минут после полуночи, церковь и земля вокруг неё проваливаются прямиком в Земли Охоты — ту их часть, где особенно жарко, а декорации наводят на мысли о Преисподней. Адские саламандры (см. стр. 224) бросаются атаковать здание и всех, кто окажется внутри. Это продолжается ещё тринадцать минут. До сих пор пастор Хаусон ухитрялся оттеснять чудовищ, но не так давно длительное противостояние начало сказываться на его здоровье.

Салон причесок То: эта парикмахерская предлагает бритьё, стрижку и горячие ванны. Заведением руководит Томас Литтлтон — безупречно ухоженный уроженец Восточного побережья с напомаженными усами и зализанной прической.

Фотосалон Вердад: изначально здесь находилась контора гробовщика, но в 1877-м году здание выкупила Консуэла ДеСильва и устроила здесь фотографический салон. Консуэла изготавливает портреты по $3,50 за штуку.

Лавка распродаж: это универсальный магазин, принадлежащий У. О. Гатри. Владелец горделиво заявляет, что его заведение предоставляет “ по сниженной цене всё, что может

понадобиться мужчине, женщине или ребёнку». В лавке и впрямь невероятное разнообразие товаров, от повседневных до экзотики вроде дьявольских машин Смита и Робардса. Управлять магазином ему помогает посыльный, Уильям Райт. Большой деревянный индеец стоит внутри прямо за входной дверью. Когда индейцам требуется высшая справедливость, по ночам статуя оживает и отправляется вершить правосудие (характеристики деревянного индейца ты найдешь на стр. 251).

ЛОУРЕНС

Уровень страха: *4*

Лоуренс, что в Канзасе, уже не раз стоял на грани полного уничтожения. В 1863-м году Кровавый Билл Куонтрилл и его банда спалили город до основания, прикончив полторы сотни мужчин, женщин и детей. Позднее, в 1879-м, Лоуренс оказался посреди масштабного военного столкновения, известного сегодня как битва Сломанных рельсов, между войсками таких гигантов, как Юнион Блу, Блэк Ривер, Дикси Рейлс, а также более скромной железнодорожной компании Канзас-Сити и Литтл-Рок.

Юнион Блу торопилась подвезти снаряжение и боеприпасы, результатом чего стала свежая ветка, ведущая в Лоуренс. Город был наполовину уничтожен сражениями, что развернулись в этой местности, но теперь здесь имелась хотя бы железнодорожная ветка, чтобы доставлять материалы для необходимого ремонта. Позже Юнион Блу попыталась слегка сгладить последствия своих действий, восстановив часть уничтоженных строений, а также заложив несколько новых.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Лоуренс находится примерно в десяти милях к северу от тропы Санта Фе, так что отсюда без особых проблем можно отправиться как на восток, так и на запад. Те, кому милее железная дорога, могут купить билет на поезд Юнион Блу — ежедневный экспресс из Топики прибывает в Лоуренс в 14.30 или позже.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Лоуренс — это место, где как нигде ярко пылает обида за несправедливость, выпавшую на долю горожан. Горожане обычно неразговорчивы, а то и откровенно неприветливы с пришлыми. Это означает, что на проверки по таблице реакции персонажей здесь, помимо любых других модификаторов, налагается дополнительный штраф –1.

Неприятие рабства всегда было особенно сильно в Лоуренсе. Это означает, что это чуть ли не единственный город, который был основан по исключительно политической причине, и в свое время здесь располагалась важная остановка «Подпольной железной дороги» [сноска: «Подпольная железная дорога» — тайная система, применявшейся для организации побегов и переброски чёрных рабов из южных штатов на север. Действовала вплоть до начала Войны Севера и Юга]. По той же причине среди местных приличное количество чернокожих, а также иммигрантов из Китая. В противовес своей подозрительности к чужакам, жители Лоуренса весьма снисходительны к проступкам своих соседей и товарищей.

Отель Элдридж: это заведение могло бы стать куда прибыльнее и популярнее, не имей оно репутации проклятого места. В комнате № 523, по слухам, находится проход в мир духов. Постояльцы рассказывают, что иногда слышат в темноте тяжелое дыхание, хотя рядом никого нет, видят отпечатки ног, сами по себе возникающие на коврах, а иногда глухой ночью кто-то скребется в двери их номеров снаружи.

МЕДВЕЖЬЯ ГОРА

Уровень страха: *4*

Медвежья гора — чуть ли не самое почитаемое место в землях Народов сиу. Оно священно как для сиу, которые называют его мато паха (что в переводе как раз и означает «медвежья гора»), и для Шайенов, которые верят, что когда-то давно в этом месте Великий Дух передал их легендарному герою, которого звали Слад-

ким Снадобьем, всю мудрость, которой сегодня обладает их племя.

Медвежья гора одиноко высится на 1200 футов над окружающими равнинами. Склоны покрыты молитвенными флажками и подношениями от различных индейцев, которые совершают туда паломничества, чтобы пообщаться с Создателем.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Добраться до Медвежьей горы проще простого, если ты индеец. Священная гора расположена глубоко в землях Народов сиу на северо-востоке от Дэдвуда и точно на севере от Шайен-ривер. К ней можно выбраться, отправившись через владения сиу. Индейцы не слишком дружелюбно встречают бледнолицых, вторгающихся на территорию их священных достопримечательностей, — нарушителей изгоняют либо убивают, если те оказывают сопротивление.

Как я уже говорил, Медвежья гора находится относительно недалеко к востоку от пути Дэдвуд-Стейдж и железной дороги Айрон Дрэгон. Некоторые особенно решительные путешественники могут в любой момент соскочить с транспорта. Требуется «всего лишь» убедить кондуктора или возницу дождаться твоего возвращения. Медвежья гора находится в дне пути от Дэдвуда.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Медвежья гора обладает целительными свойствами, что значит — духи целительства и молодости собираются к этому месту в Землях Охоты. Такое скопление духов природы и представителей священных народов влияет и на наш мир, упрощая проведение ритуалов исцеления и других магических воздействий. Вокруг Медвежьей горы можно встретить индейцев всех племен лакота.

У основания Медвежьей горы и повсюду на её склонах заклинатели получают +2 к проверкам, активирующим следующие силы: экзорцизм, великое исцеление, исцеление и поддержка. К тому же использование этих сил на Медвежьей горе требует вдвое меньшего количества пунктов силы, чем обычно (округляя вверх), однако поддержание сил стоит столько же.

Странно, но целительные силы Медвежьей горы никак не влияют на страх, поселившийся на Высоких равнинах. Связь Медвежьей горы с Землями Охоты сделала это место загадочным и пугающим.

Авантюра

Священная тропа войны (стр. 245): в поисках чудотворицы, утратившей веру, отряд оказывается посреди сражения между Танцующими с Духами и последователями Ворона у подножия Медвежьей горы.

МРАЧНАЯ ДРАГОЦЕННОСТЬ

Уровень страха: *4*

После заключения тайного соглашения с викаса сиу и последователями Ворона Чанг мигом понял, что теперь может безнаказанно нарушить как минимум два условия Соглашения Дэдвуд-крик. Во-первых, ту часть, где говорится о том, что шахты должны регистрироваться только частными лицами, а, во-вторых, ограничение на пятерых работников в одной шахте. В 1880-м году Чанг построил Мрачную Драгоценность — укрепленный нелегальный шахтерский посёлок в Чёрных холмах. Понятно, что хитрый китаец и не думал как-то его регистрировать. Сейчас ни у кого нет власти, чтобы остановить ведущуюся там добычу.

Сидящий Бык не решается выставить против лагеря армию, поскольку в этом случае Чанг запросто может рассказать другим викаса о том, что поставляет их предводителю оружие бледнолицых. Викаса тоже не могут атаковать под знаменем Старых Путей, ведь тогда Чанг может прекратить сдерживать паха вакансика в Башне Дьявола. А если кому-то все же придет в голову уничтожить Мрачную Драгоценность, еще неизвестно, чем всё закончится. Железнодорожные воины Чанга надежно окопались, хорошо вооружены, у них есть проверенный путь к отступлению. Кроме того, они настроены ре-

шительно и будут драться изо всех сил, а уж сил у них достаточно.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Мрачная Драгоценность лежит посреди Чёрных Холмов, и добраться сюда можно всего за полдня, если ехать от Дэдвуда на юг. На сегодня существует одна проверенная тропа.

Чанг уже тайно переправил на место строительства шпалы, рельсы, костыли и людей, что позволило ему начать работы по строительству железнодорожной станции, рельсы от которой пойдут точно на север, чтобы соединиться с уже существующей Дэдвудской веткой. Благодаря этому Чанг сможет наладить быструю доставку крупных партий призрачной руды из Чёрных холмов.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Мрачная Драгоценность больше напоминает крепость, чем шахтёрский лагерь. Построенный в тупике каньона посёлок с трех сторон окружен отвесными скалами. С четвертой стороны возведена стена, укрепленная пластинами призрачной стали. Вдоль стен ходят патрули железнодорожных воинов Чанга, а на зубчатых стенах установлено несколько паровых пулемётов Гатлинга. По верху обрывов тянется заграждение из колючей проволоки.

Всего в лагере находится около двух десятков мастеров боевых искусств и около сотни шахтёров. Здесь же расквартирован отряд самураев, известных как Семеро (см. далее). Большинство рабочих живёт в обширном палаточном городке у входа в шахты. Казармы и склады призрачной руды также постоянно полны народу.

Центр снабжения Су: по правилам, установленным Чангом, все шахтёры нанимаются к нему в частном порядке. Они покупают снаряжение у Су (а по сути дела у самого Чанга) в кредит и затем, работая на шахтах, выплачивают долг. Однако снаряжение обычно приходит в негодность как раз в тот момент, едва шахтер выплачивает первый долг, так что большинство шахтёров так и застревают в этом порочном круге. Они просто продолжают изо дня в день делать свою тяжелую работу.

Шахта Мрачной Драгоценности: в глубине каньона имеется несколько спусков в тёмные пещеры, куда уходят железнодорожные пути. Снаружи рядами стоят паровые дрезины.

Шахтёры со своими собственными вагонетками постоянно входят и выходят в туннели. Лишь несколько высокопоставленных лиц в лагере знают, что шахты Мрачной Драгоценности соединяются с несколькими тоннелями, выходы из которых расположены приблизительно в пяти милях отсюда.

В прошлом году в шахтерских изысканиях Чанга случился прорыв. Его проходчикам удалось соединить несколько шахт под одним большим холмом. Именно после того, как бригады железнодорожных воинов укрепили каньон с одной стороны и взяли под свой контроль путем взяток, шантажа и убийств все остальные участки земли, отведенные под разработку, и произошло рождение Мрачной Драгоценности.

Сегодня подземные разработка месторождений призрачной руды ведутся на площади более чем в двадцать пять квадратных миль. Громадные вентиляторы, установленные в лагере, вытягивают из шахт испарения, что делает работу более-менее безопасной. Шахтеры и воины на паровых вагонетках начинают свой путь в шахтах Мрачной Драгоценности, объезжают различные участки и как раз успевают вернуться к ужину и стакану рисовой самогонки.

Большой локомотив, работающий на призрачной руде, стоит посреди лагеря передним буфером ко входу в шахты. Его двигатель когда-то по частям тайно ввозили на территорию Народов сиу несколько месяцев, после чего усердные инженеры Чанга заново собрали машину.

Сейчас локомотив простаивает, и люди Чанга ожидают момента, когда он сможет оказаться полезным. Чанг убежден, что как только поспешно возводимая линия наконец соединит Мрачную Драгоценность с Дэдвудской веткой, уже ничто не сможет помешать его планам по поставкам руды.

Семеро: эта группа самураев присоединилась к Айрон Дрэгон в 1877-м году. Когда Чангу потребовалась надежная защита для Мрачной Драгоценности, он наконец-то нашел для Семерых работу, которая бы не входила в противоречие с их моральным кодексом. Всё, что от них требуется, — оборонять стены от нападающих и останавливать тех, кому удалось прорваться. Чанг даже выдал каждому из них новенький паровой мотоциклет для удобства передвижения.

Таким образом самураям не приходится нарушать кодекс бусидо, так что теперь это весьма эффективные бойцы. Характеристики Семерых ты найдешь на странице 259.

НЬЮ-ВАРНИ-ФЛЭТС

Уровень страха: *2*

Варни-Флэтс, основанный в 1874-м году, начинал как слегка разросшаяся станция водной дозаправки для идущих на запад поездов Блэк Ривер. В 1876-м году с городом приключилась страшная трагедия. Некоторые утверждают, что это был крупный отряд воинственных кайова, вырезавший почти всех местных жителей, но среди немногих старожилов поговаривают кое о чём пострашнее. Рассказывают о «ночном экспрессе», который якобы подошел к платформе, дал свисток и выпустил в город сонмы зловещих призраков. Бедняг, с криками затащенных на этот поезд, больше так никогда и не видели. Об этих событиях ты можешь прочитать подробнее на страницах истории «Ночной экспресс» из серии «десятицентовых романов», амиго!

Самые почтенные горожане из тех, кому удалось пережить это испытание, уже давно отправились в лучший мир. Новые жители, мигом появившиеся на их месте, перестроили старые дома и серьёзно обновили городок-призрак, закономерно изменив его название.

Хотя индейцы продолжают выслеживать охотников на бизонов, те до сих пор используют город в качестве базы для вылазок в земли Конфедерации Койота. Представители Севера, Юга и индейского государства неоднократно выражали по этому поводу свое неудовольствие, однако охотники всегда приносили городу слишком большую прибыль, чтобы позволить себе действительно покончить с ними.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Нью-Варни-Флэтс находится у путей Блэк Ривер в Канзасе, примерно в двадцати милях севернее Оклахомской границы. Несмотря на довольно удобное расположение, для большинства проезжих в Нью-Варни-Флэтс не находится ничего, что могло бы заставить их задержаться здесь.

Не так давно Блэк Ривер начала строительство новой ветки на север к Абилину, о чем (насколько известно ведьмам) до сих пор не прознали другие железнодорожные бароны. Жизнь в Нью-Варни-Флэтс стала слегка активнее с тех пор, как железнодорожные команды Блэк Ривер начали доставлять на паровых экипажах рельсы и шпалы в рабочие лагеря на северо-востоке.

Лагерь охотников на бизонов: скопище лачуг и палаток, окружённое кучами бизоньих шкур и фургонами, расположилось на границе города. Мэр Патрик Прайд терпит и даже потворствует грубоватым охотникам, потому что их любят местные торговцы. Деньги у охотников не хуже любых других. Во временном поселке расположились около двух десятков грязных и неотесанных охотников со своими мулами и телегами.

Церковь: деревянное свежевыбеленное здание с башенкой колокольни и новенькими окнами. Пастор Коул Киндли раньше служил капелланом в армии конфедератов и после соглашения о прекращении огня направился на Запад. Он крайне серьезно заботится о без-

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Цирюльник/дантист: небольшое деревянное здание, в передней части которого располагается офис, а в задней — жилые комнаты. Хозяин Роман Штайн — общительный и шумный тип, ежедневно во множестве извлекающий из своих посетителей стрелы и пули, в точности как и его предшественник.

Кузница/конюшня: это открытое спереди деревянное здание с пристроенными амбаром и загоном для лошадей. К востоку от амбара стоит фургон. Кузнец Грэди Айгнер — светловолосый швед, обладающий горой мускулов, под которыми бьётся поистине золотое сердце. По сути он довольно бестолковый парень, а мозгов у него примерно столько же, сколько у ящика угля.

опасности своей паствы и в случае необходимости не чурается браться за ружьё.

Гостиница «У Кирби»: деревянное здание о двух этажах с десятком комнат. За ночь здесь берут доллар. Еда в стоимость не входит. Нынешние хозяева — Джейсон и Эдна Бельуэзер, однако они решили оставить заведению прежнее название. Джейсон родом из Виргинии, где во время войны была разрушена его ферма, а Эдна — его верная жена, души не чающая в муже. У них шестеро детей. Здесь всегда не меньше восьми постояльцев, обычно это особо удачливые охотники на бизонов, которым надоело спать в палатках.

Магазин Леверсона: на фасаде двухэтажного деревянного каркасного дома красуется новая, разрисованная вручную вывеска. Сам магазин располагается на первом этаже, а на втором живет Руфус Леверсон с супругой. По просьбе мэра Прайда Леверсон занимается торговлей всеми видами снаряжения и тканью, но большая часть прибыли приходит с продажи оружия и боеприпасов охотникам на бизонов и заглянувшим на огонёк железнодорожным воинам Блэк Ривер.

Офис маршала: маршал Ньютон «Ньют» Макти ведет дела из этого одноэтажного каменного здания, и мир ещё не знал более трусливой собаки на цепи закона. Его единственный помощник Билл Феллоус куда отважнее. В передней части здания располагается комната, служащая офисом, где находится два стула, стол и койка вдоль стены. На стойке рядом с входной дверью стоят три винтовки и пара двустволок. Решетчатая дверь в задней стене ведет в короткий коридор с тремя камерами.

Гостиница и салун «Палас»: «Палас» занимает высокое трехэтажное здание и является первым салуном, открытым в Варни-Флэтс. Изначальная роскошь, несколько поблекшая в былые годы, вернулась после недавней реставрации. На втором этаже двенадцать комнат, по два доллара в день каждая. Ещё доллар, прибавленный к этой сумме, обеспечит постояльца обедом и ужином. У отеля новые хозяева — Абель и Люси Коннолли — иммигранты из ирландского Дублина.

Салун «Землемер»: бывшая контора землемера представляет собой очередное двухэтажное каркасное здание с недавно вывешенной табличкой «Салун Землемер». В прошлом захудалый и стихийно возникший салун был полностью переделан в самое что ни на есть настоящее питейное заведение, но публика сюда ходит, в основном, все та же — неотесанные охотники на бизонов. Хозяином и барменом является Байрон Следд. Официанткой работает Келли Прайд — дочь мэра Прайда. После ужина здесь обычно бывает несколько охотников и местных.

Телеграф: маленькое каркасное строение, разгороженное на два помещения, служит в Варни-Флэтс конторой телеграфиста и одновременно почтамтом. Телеграфист, Сэм Ревери, живет в задней комнате. Он бывший раб, которому уже под шестьдесят. Сэм следит за всеми городскими событиями. У него всегда можно разжиться свежим номером «Эпитафии Тумстоуна».

Железнодорожная станция: станция состоит из тесной конторы, водонапорной башни и платформы с парой крытых скамеек. Станционный смотритель Филипп Дрю — молодой джентльмен, симпатизирующий южанам. Он является племянником бывшего начальника станции. Филипп приехал в город в надежде воссоединиться с дядей, лишь чтобы узнать, что последний погиб во время резни. С тех пор как Филипп впервые услышал рассказы старожилов, он внимательно наблюдает за всеми ночными поездами.

Торговый пост: груды бизоньих шкур громоздятся на крыльце этого деревянного домика. Раньше здесь располагалась лавка портного, которая в какой-то момент превратилась в торговый пост охотников на бизонов. Хозяином является Дик Хотчнер — вдовец под пятьдесят, который ухватился за торговлю шкурами, чтобы сводить концы с концами. Он единственный пережил прибытие ночного экспресса в 1876-м году и предпочитает избегать разговоров на эту тему.

Товары Вольфа: это двухэтажное деревянное строение — пожалуй, самое ухоженное в городе. Здесь большой выбор товаров, однако и цены немаленькие (вдвое выше). Хозяин, Тобиас Вольф — подозрительный и осторожный тип в рабочем комбинезоне и фланелевой рубашке.

Авантюра

Древнее зло (стр. 193): многие в Канзасе могут подтвердить, что бич ночных экспрессов продолжает терзать этот край. А вот чего они не знают, так это того, что древний носферату, ставший когда-то корнем зла в этой истории, до сих пор обитает в Нью-Варни-Флэтс.

НЬЮ-ИЕРУСАЛИМ

Уровень страха: *2*

Нью-Иерусалим, что в Колорадо, мог бы оставаться обычным городком Дикого Запада, но вышло так, что он по воле случая оказался затянутым в иное измерение и порабощен тамошними беспощадными обитателями. Тогда город воистину оказался на краю гибели, однако действия команды отважных героев помогли изменить ход событий.

Сохранилось лишь несколько незначительных, но отчетливых напоминаний о том, как город провалился в саму преисподнюю в 1876-м году. Во-первых, в самом поселении и прилегающих землях навсегда воцарилась странная тишина. Не слышно щебета птиц, а эхо не раздается даже от выстрелов или громкого крика. На все проверки внимания, требующие слуха, здесь налагается штраф –2. Некоторые из местных всё ещё несут на себе отпечаток тех загадочных событий, что им пришлось пережить, и подчас ведут себя несколько странно. В довершение ко всему горожане так и не смогли полностью вернуться к былому упорядоченному и размеренному существованию.

Нью-Иерусалим живет добычей призрачной руды и торговлей с путешественниками на Сухопутной тропе.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Когда Нью-Иерусалим вернулся из другого измерения, он возник на развилке Сухопутной тропы, откуда путь расходился к Денверу и Шайену, в нескольких сотнях миль от своего изначального местоположения. Теперь город стоит на противоположном берегу Кроу-ривер от линии Денвер-Пасифик. Сейчас налажена паромная переправа, благодаря которой призрачную руду быстро переправляют через реку, чтобы погрузить в товарные вагоны и в кратчайшие сроки доставить получателям.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Банк: являясь на сегодня, пожалуй, самым впечатляющим строением во всем городе, Нью-Иерусалимский банк переживает далеко не лучшие времена. Охрана здесь никудышная, и это еще мягко сказано, а дверь в хранилище размером со шкаф не запирается ни днём, ни ночью. В банке найдется около $250 золотом, пять фунтов призрачной руды и ещё пять сотен в валюте США. Амос Лич, ходячее изможденное подобие человека, заправляет банком. В помощниках у него здоровенный громила по имени Клем.

Тюрьма: тюрьма представляет собой одноэтажное строение из глинобитного кирпича, настолько тесное, что там едва помещается пара клеток и крошечный офис маршала. Билл Парсли, в прошлом бродячий шахтёр, утверждает, что взял на себя обязанности маршала. На самом же деле единственное, чем он занимается, — так это расхаживает с важным видом по городу, подозрительно косясь на людей.

Цирюльня: это небольшое обветшалое заведение с потускневшей полосатой вывеской у входа. Даже среди общей невзрачности города постройка смотрится уныло. Хозяин, Оливер Пикман, здорово пострадал во время испытаний, выпавших на долю города, и сейчас все считают его слегка тронутым. Но только слегка.

Городская лавка: это деревянный каркасный дом с большим передним крыльцом. На полках всегда обширный выбор различных товаров. Когда-то Леопольд Станковски был разъезд-

ным коммивояжером, но затем решил обосноваться в Нью-Иерусалиме и открыть здесь дело. Помощи от него не допросишься — такое ощущение, что он понятия не имеет, что за товар лежит на полках.

Почтамт: почтовым отделением заправляет Фиделия Плюд, целеустремленная женщина за тридцать, успевшая здорово просчитаться в Денвере, и явившаяся сюда доказать, что чего-то стоит. К нынешнему моменту она сумела взобраться до кресла всенародно избранного мэра.

Салун Пыльная тропа: этот типичный кабак определенно когда-то знавал лучшие времена. Местечком заправляет Октавий Хельдт — крупный и жизнерадостный немец с длинными моржовыми усами и в круглых очках, которые приобрел после событий 1876-го года.

Отель Нью-Иерусалим: называть это место отелем было бы некоторым преувеличением. В деревянном здании сдаются всего четыре небольшие комнаты на втором этаже. Внизу располагаются приемная и комната ожидания, а в задней части постройки — жилище владельца. Сейчас отель принадлежит Джоелу Чампину родом из Роквилля, что в Мэриленде.

Кузница: по сути это здание — обычный маленький амбар. Передняя стена отсутствует, на её месте стоит кузнечный горн. Клинтон Акерли занимается здесь привычным делом, подковывая лошадей и изготавливая различные инструменты.

Конюшня: приземистый амбар с выгороженным загоном служит местной конюшней. Лошадь можно оставить здесь за ежедневную плату в 50¢. Заведением управляет Хорас Марли — в прошлом бродяга и (время от времени) конокрад, вновь нашедший в своем сердце Господа во время ужасов 1876-го года. Сегодня это милый и скромный человек, никогда не расстающийся с Библией и вообще самый набожный житель во всем Нью-Иерусалиме.

Церковь: церковь с прилегающим кладбищем расположена к северу от города. За низкой кованой оградой находится около трех десятков могил. Все надгробия относительно свежие, однако вот уже четыре года их количество не увеличивается. Новоприбывший преподобный Элайджа Джонсон крепок в вере и с Божьей помощью намерен наставить Нью-Иерусалим на путь истинный.

Дома: дома, разбросанные по всему Нью-Иерусалиму, представляют собой по большей части простые деревянные постройки, принадлежащие различным поселенцам. Боль-

шинство из них обосновалось здесь в течение последних трех лет, рассудив, что на Дальнем Западе слишком часто случаются глобальные катаклизмы, чтобы слишком уж туда рваться.

Вход в шахту: грубая прямоугольная дыра в земле — это вход в шахту по добыче призрачной руды. Он находится на выступе, располагающимся приблизительно в двадцати футах ниже обрыва. Обычно 2d6 здешних работников добывают в шахте «калифорнийский кофе», зарабатывая себе на хлеб.

Авантюра

Книга Пикмана (стр. 207): древняя, поеденная червями книга пробуждает у Оливера Пикмана странные воспоминания и вновь призывает зло, что побывало здесь в 1876-м году.

ПЭРРИ

Уровень страха: *3*

Расположенный на север от центральной части Оклахомы, неподалеку от границ Конфедерации Койота, Пэрри даже среди местных старожилов больше известен под названием «Адские полакра». Причина этому очень проста — в городе больше сотни салунов! И это не учитывая танцевальных залов, борделей, игорных домов и других заведений, специализирующихся на обслуживании худших представителей рода человеческого. Сто с лишним кабаков Пэрри являются экономической основной города, а их владельцы — одни из самых влиятельных жителей.

Почти все поголовно на «Полакре» развращены, и большинству из них это, похоже, нравится. Один остряк недавно предложил переименовать город в «Новый Содом», но, после того как Гоморру в Великом Лабиринте постигла печальная судьба, большинство жителей решило, что не стоит торопиться переименовать город.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Хотя Пэрри и располагается у северных границ диких оклахомских земель, он также стоит прямо на линии Блэк Ривер, ведущей к южной границе Канзаса. Кроме того, город находится в сорока милях западнее тропы Чисхольма, а значит привлекает множество потенциальных клиентов… И да, висельные судьи тоже вполне могут добраться в эти края, о чём тебе точно не стоит забывать.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

«Полакра» становится особенно оживленным и развеселым местом с наступлением темноты. Здесь встречаются ковбои и шахтеры из западной части штата, индейцы из Конфедерации Койота, которым по душе городок бледнолицых, а также бессчётного количества воров, мошенников и торговых посредников. В довершении всего, по числу шпионов город уступает только разве что Додж-Сити.

Несмотря на то, что влияние Конфедератов в Оклахоме сильнее, чем у Союза, Пэрри — это недурной плацдарм для агентов Союза, ищущих возможности проникнуть в сердце Юга. Отправившись поездом Блэк Ривер на восток, отсюда можно легко добраться в Литтл Рок, а там пересесть на ветку Дикси Рейлс. В том же направлении ходят и дилижансы. Контрразведка конфедератов работает, не покладая рук, лишь бы не допустить проникновения федеральных маршалов Соединенных Штатов и сотрудников Агентства так глубоко на их территорию. Говорят, что тел, покоящихся в безымянных могилах вокруг города, чуть ли не больше, чем на всем кладбище Пэрри.

Закон и правление: неблагодарное дело управления «Полакром» лежит на плечах Филиппа Кромвеля, назначенного властью губернатора-конфедерата Стивена Драммонда. Кромвель уже немолод и справляется с обязанностями мэра не лучшим образом. Большинство людей посмеиваются над законами, которые он со своим городским советом принимает.

Однако смеяться над человеком, стоящим на страже закона, не отваживается никто. Крис Медсен был охранителем порядка в этих краях на протяжении многих лет (ищи его характеристики на стр. 271). Он, Билл Тилгман и Хек Томас получили прозвище «Три стража».

Именно втроем им когда-то удалось буквально укротить Оклахому. До начала своей карьеры в качестве хранителя закона на Диком Западе Медсен принимал участие в каких-то войнах на родине, в Европе. Когда он идет по улице, даже те оклахомцы, для которых воистину нет ничего святого, останавливаются и с уважением снимают перед ним шляпы. Они знают, что Медсен быстрее их, сильнее, а кроме того лучше управляется с оружием. Вдобавок, трудно найти человека более честного, чем он.

Салун Серебряная звезда: местечком заправляет однорукий ветеран Союза по имени Норман Карнс. Здесь можно сыграть, пожалуй, чуть ли не в самый странный покер во всем Пэрри. Крупье — товарищ Карнса Билл Дэггерт, за столом которого творится просто неприличное шулерство. Впрочем, находится немало желающих, которые не в силах устоять перед соблазном попытаться перехитрить жулика.

Мустанг Палас: здесь ковбои всегда отыщут дешёвую выпивку и столь же дешёвых женщин. Кормежка и обслуживание далеки от идеала, но это совершенно не мешает бизнесу.

Салун Вэнса № 12: это самое большое и шикарное из полутора десятка питейных заведений, принадлежащих Джорджу Вэнсу, одному из самых богатых людей в городе. Если у ковбоя завелись лишние деньжата, он отправится именно сюда. По последним данным, здесь наливают лучшую выпивку во всем городе.

Шпора: захудалое местечко в одном из самых бедных районов города, которое, как говорят, является точкой встреч шпионов Союза. Хозяин Гилберт Саггс, по слухам, несколько лет назад был одним из самых выдающихся партизан Канзаса.

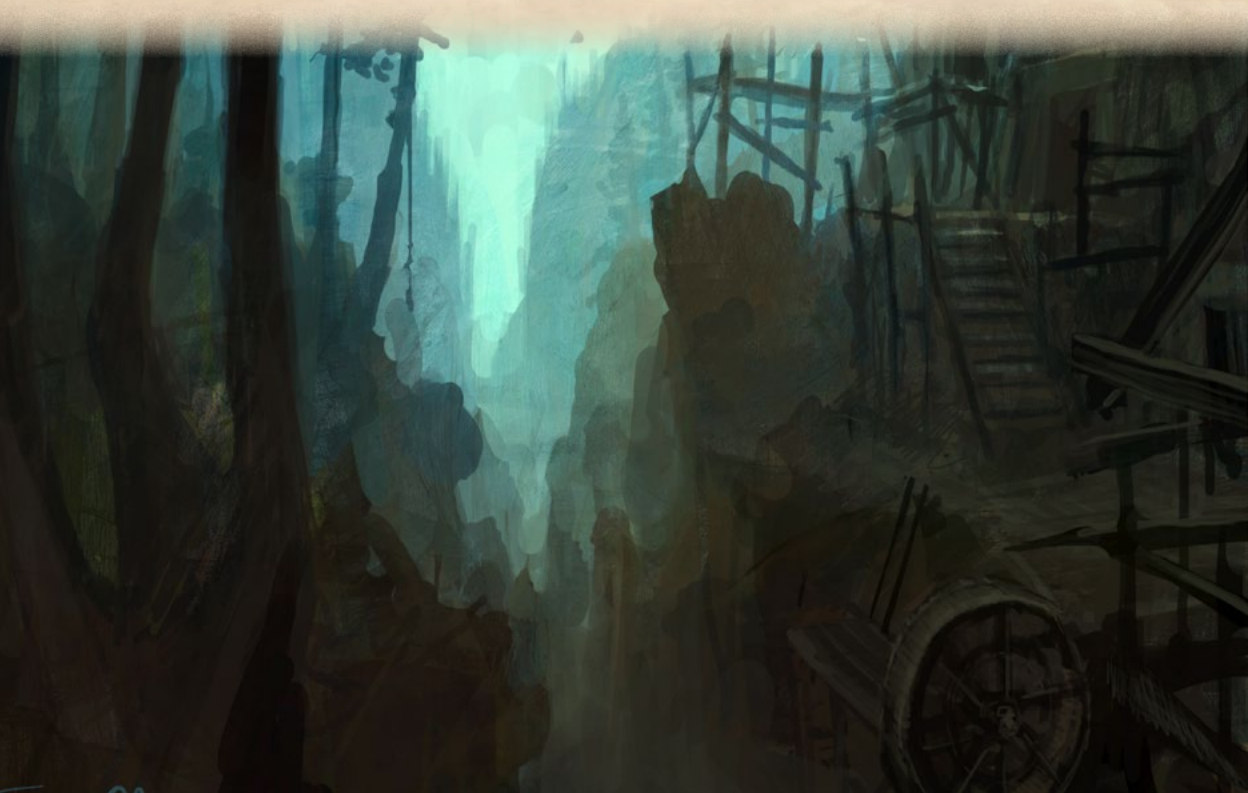
САЛИНА

Уровень страха: *3*

Изначально Салина была остановкой в пути для старателей, двигающихся на Пайкс-пик, а также торговым постом, где местные индейские племена могли обмениваться товарами с солдатами из форта Ливенворт. Позднее Юнион Блу проложила через Салину свою линию и принесла тем самым в город процветание.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Салина — важная остановка на линии Юнион Блу в центральном Канзасе, а также это самая



западная точка старой тропы Дымных холмов. Скотоводы, фермеры и потенциальные рудные магнаты, которые разведывают недра Дымных холмов, ведут здесь свои дела.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

За последнее десятилетие пшеница завоевала в здешней растущей экономике главенствующее место, что привело к строительству мощных паровых мельниц наравне с рефрижераторными товарными вагонами для экспорта говядины. Среди здешних заведений имеются универсальная лавка, салун, цирюльня и редакция газеты «Салина Джорнал».

Не так давно Юнион Блу начала прокладку ветки к югу от Салины в направлении Нью-Варни-Флэтс. Блэк Ривер тайно пытается саботировать это строительство, пока Мина Девлин публично восхищается идеей. На самом деле она буквально кипит от ярости, вызванной действиями каких-то неведомых диверсантов, которые раз за разом саботируют её планы по срыву продвижения Юнион Блу.

Правда в том, что истинные виновники этому — агенты Байу Вермиллион. Барон Лакруа будет счастлив, если линии Блэк Ривер и Юнион Блу соединит ещё одна ветка, по которой он сможет отправить на Север очередной из своих легендарных ночных экспрессов. Он продолжает отслеживать попытки саботажа агентов Блэк Ривер.

Как результат, глухие холмы к югу от Салины бурлят непрестанными стычками между бойцами Юнион Блу, Блэк Ривер и тайными агентами Байу Вермиллион, равно как и про-северными и про-южными бандами партизан (часть из последних создана усилиями Дикси Рейлс), которые частенько присоединяются к сражениям, которые даже не сами начали. Вот так-то.

Авантюра

Битва при Менторе (стр. 185): когда сражения к югу от Салины становится невозможно скрывать, опытных наёмников собирают отовсюду, вплоть до самого Додж-Сити.

ТАЛЛУЛА

Уровень страха: *2*

В битве за сердца и умы жителей Спорных территорий Колорадо так и не выбрал стороны. В Таллуле ты не встретишь повстанцев, распевающих «Знамя Бонни-Блу», но и синепузых здесь тоже особо не жалуют. Техасские Рейнджеры использовали это как преимущество, чтобы превратить Таллулу в форпост, через который ведут дела на Севере.

Впервые рейнджеры явились в Таллулу ещё в 1877-м, когда по округе пошли слухи о призраке, что преследовал и похищал шахтеров. После действий сообразительного рейнджера по имени Джим Пинто, призраки в шахте резко перевелись. Жители Таллулы были весьма признательны, и это на пару дюймов приоткрыло перед рейнджерами дверь в Колорадо, чего они добивались уже давненько.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Таллула находится на линии Денвер-Пасифик, на территории Скалистых гор в нескольких днях пути на запад от Денвера. Город открыт для всех, и рейнджеры не афишируют своего присутствия, так что мало кому известно, что здесь расположена их основная штаб-квартира на Спорных территориях.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Таллула, что в Колорадо, — это шахтерский бумтаун, в котором почти каждый так или иначе старается накопать как можно больше золота. Живется здесь неплохо. Большинство горожан обитают в палатках и шатрах.

Шахта Ред-Рок: принадлежащий Эйвери Пилтону крупный золотодобывающий концерн хорошо помнит геройские действия Джима Пинто в 1877-м году. Шахта процветает до сих пор, и тут полно людей.

Салун «Деньки Пинто»: можно сказать, что Джим Пинто стал в городе своего рода народным героем. Не потребовалось много времени, чтобы в честь него назвали салун.

Пианино здесь всегда исполняет заводные мелодии. Салун принадлежит Пегги Нунан, которая никак не связана с Джимом Пинто, но отлично видит возможности заработать чуть больше.

Импорт Сан-Антонио: компания-импортёр в южной части города на самом деле является прикрытием для истинного заведения — растущей армии конфедератов, с помощью которой капитан Джим Пинто борется с потусторонними явлениями в Колорадо. Он командует отрядом рейнджеров, который вот уже много лет переводят в эти края по частям. Обширные склады «Импорта Сан-Антонио» позволяют скрывать значительные людские и материальные ресурсы. Пинто планирует начать с захвата Колдрона, а оттуда двинуться на восток.

Авантюра

Разлитие ихора (стр. 241): потерянный груз адской сивухи оказался в итоге зарыт в погребе Улисса Триппа и уже многие годы остается там, распространяя заражение и погибель.

ТОПИКА

Уровень страха: *3*

Население Топики по большей части стоит на стороне Союза, что не удивительно, если учесть постоянную активность банды Куонтрилла в этих местах. Когда-то, в 1840-х, это была просто паромная переправа для тех странников, которым требовалось пересечь Канзас-ривер, однако сегодня город настолько вырос, что может потягаться с самыми крупными из бумтаунов Спорных территорий.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Будучи важно остановкой на линии Юнион Блу, Топика — это идеальное место как для перевозок по железной дороге, так и для грузовых речных пароходов. Город расположен всего в паре дней верхом к западу от Орегонской тропы и к северу от тропы Санта Фе.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Громадный железнодорожный мост тянется от Топики на другую сторону реки. Во время прошлогодних событий в Лоуренсе железнодорожные воины Юнион Блу возвели на юго-восток от города обширные и укрепленные мастерские. Они явно не собираются покидать это место, особенно учитывая всю кровь битвы Сломанных рельсов (и подозрения, что именно подстрекательства посланников Дикси Рейлс стали причиной этой бойни).

Колледж Линкольна: даже в беззаконном Канзасе продолжает процветать система образования, которую частично олицетворяет этот небольшой колледж, названный в честь покойного Президента. Президент самого колледжа — суровый и твердолобый Питер Маквикар, чьи строительные планы воплотились в форме современного здания из блоков известняка, которое точно выдержит испытание временем.

В колледже имеется обширная библиотека исторических свидетельств и редких текстов, способная привести в восторг любого яйцеголового умника, который понимает толк в подобных вещах. Если во время поисков информации исследователь обращается к этой разносторонней и несколько эксцентричной коллекции книг, то он должен пройти проверку анализа текста (–2).

Колледж Сестер Вифании: в это небольшое учебное заведение принимают только женщин. Колледж был учрежден епископальной церковью в 1860-м году, дабы научать юных девушек существовать в урбанизированном и механистичном мире мужчин. Слухи о ведьмовстве постоянно бродят вокруг этого места, и любой, кто способен сложить два и два, скорее всего сочтёт их правдой!

На самом деле сообразительные студентки Сестер Вифании не имеют к ведьмам никакого отношения. Это не мешает им, однако, притворяться таковыми и создавать удивительные феномены, которые суеверные люди продолжают связывать с колдовством. Большинство студенток предпочитает считать себя учеными (только не вздумай назвать их безумными).

Отель Джейхоук и театр Варьете: это крупное заведение в центре. Здесь принимают самых разных клиентов: речных торговцев, матросов, людей Юнион Блу, пассажиров поездов, скотоводов, торговцев землёй, мошенников, бродяг, профессиональных игроков, партизан, скотогонов — назови кого хочешь, и он почти наверняка однажды забредет в Джейхоук. Комната стоит $5 за ночь, но в ней будет чисто прибрано, а бифштексы здесь до того хороши, что никто не осудит тебя, если решишь упомянуть их в письме домой.

Авантюра

«Гордость Союза» (стр. 192): горестный плач гудка поезда-призрака, двигающегося на Топику, разносится в ночи. Когда он прибудет, разверзнется Преисподняя, и отважные герои могут даже поплатиться собственной кровью.

УИЧИТО

Уровень страха: *3*

Уичито — один из множества городишек в Канзасе, прозванных «коровьими городами». Заложенный в 1870-м сейчас Уичито разросся до оживленного железнодорожного тупика, куда самые разные скотогоны Канзаса ведут свои стада с того самого дня, как на сцене появилась Блэк Ривер. Если синепузые по большей части сбывают коров в Абилине, что к северу отсюда, то повстанцы выбирают для тех же целей Уичито. Некоторые привычки въедаются намертво.

Во время своей роковой экспедиции великий исследователь Коронадо посетил и край, где однажды предстояло возникнуть Уичито, — он искал легендарную Кивиру, но так и не нашел. Впрочем, он был уверен, что улицы там будут в буквальном смысле вымощены золотом, так что, даже отыскав настоящую Кивиру, вряд ли узнал бы её.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Уичито находится на новом, восточном ответвлении тропы Чисхолма, так что добраться сюда не проблема, хотя стоит принимать во внимание опасность атак команчей или кайова, что ходят патрулями вдоль границы владений Койота. Ещё вдоль тропы промышляют висельные судьи, и этим извращенным призракам в здешних краях определенно есть где развернуться.

Уичито гордится новеньким железнодорожным депо Блэк Ривер, которое обслуживает недавно отстроенную ветку. Поездом отсюда запросто можно добраться на восток, запад или в самое сердце Юга. В Уичито найдутся все атрибуты современного города — салуны, рестораны, лавки, телеграфный офис, собственная газета и широкое разнообразие магазинов, что позволят любой истинной леди отвлечься от царящего здесь навязчивого скотного запаха.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Закон: город, на страже закона в котором некогда стоял сам Уайетт Эрп, ныне находится под присмотром Майка Мигера. Мигера хорошо знают по всему Канзасу и Оклахоме как серьёзного законника, который исполняет свою работу с похвальным рвением. Он совершенно непреклонен и при необходимости будет гнаться за преступником до самой Оклахомы или даже в земли Конфередации Койота. Под его командованием находится отряд из пятерых помощников шерифа.

Салун Хоупа: этот маленький салун известен лишь перестрелкой, что произошла в здешнем подсобном сарае между маршалом Мигером и Сильвестром Пауэллом — смертоносным и жестоким возницей дилижансов. Случилось это аж в 1877-м году. Сегодня салун принадлежит Шарити Фелпс, которая всерьёз надеется использовать славу давней перестрелки, чтобы привлечь побольше клиентов.

Ведьмы Уичито: самая печально известная из банд под началом Блэк Ривер «Ведьмы Уичито» свила в городе гнездо. Название полностью соответствует сути. Эти бандитки — лучшие ученицы Мины Девлин в ремесле тёмной магии. Прекрасных и смертоносных ведьм возглавляет красавица родом из-за южной границы по имени Вайолет Эсперанза (см. стр.

266). Вайолет и её девочки могут поспорить в стремительности с любым профессиональным стрелком и с легкостью отстрелят причиндалы любому мужику с полусотни ярдов.

Авантюра

Злая Голова и Рука Судьбы (стр. 198): заезжий цирк уродов выставляет на обозрение жителям Уичито отрубленные голову Хоакина Мурьеты и руку Трехпалого Джека, и вот уже на сотрудников балагана начинают сыпаться необъяснимые роковые случайности.

ФАРГО

Уровень страха: *3*

В 1871-м году переселенцы впервые заявили свои права на место, где позже соединятся железная дорога Норден Пасифик и Ред Ривер. Вскоре право прокладки путей Норден Пасифик было выкуплено Айрон Дрэгон, и Уильям Г. Фарго оказался среди тех, кто в результате этой сделки потерял работу. К счастью, он был также совладельцем Уэллс-Фарго и Ко. В 1872-м году город Фарго был назван его именем. На следующий год поселенцы выяснили, что Фарго расположен на плодородной земле, отлично подходящей для выращивания пшеницы. Все ждали, что земля в скором времени принесет им богатства. Едва Чанг закончил строительство железной дороги к Дедвуду в 1876-м году, из Фарго начался экспорт зерна и муки жителям Дедвуда, а взамен город получал приличную долю призрачной руды, добываемой в Чёрных холмах. За последние четыре года Фарго пришёл к процветанию.

Город известен своими суровыми зимами. Зима 1880-го года наверняка запомнится, как одна из самых жестоких. После нескольких недель голода некоторые жители решили попробовать на вкус плоть своих друзей и возлюбленных. В результате Жнецы получили стаю прожорливых вендиго, которые принялись терроризировать скованный снегами город, и ещё до весенних оттепелей уровень страха подскочил до 4.

Как добраться

Фарго находится далеко на севере в той небольшой части территорий Дакота, что до сих пор принадлежит Союзу, неподалеку от границы с Миннесотой. В этом городе располагается большая станция Айрон Дрэгон. Герои могут также добраться до Фарго верхом или экипажем в любое, кроме глухой зимы, время.

На что посмотреть

Фарго — это большой порт для паровых судов, ходящих по Ред-Ривер. Городу принадлежит паровой баркас, пара кинжальных катеров и шесть паровых плотов (характеристики всех этих судов можно найти в книге «Мёртвые Земли»), с помощью которых представители власти Фарго быстро и в относительной безопасности патрулируют Ред-Ривер. Реку пересекает железнодорожный мост, ниже рельсового пути проложены мостки для пешеходов и дилижансов.

Одним из самых высоких и впечатляющих зданий в городе является зерновой элеватор Союза на углу Первой авеню и Секонд-Стрит. Он расположен таким образом, что к нему есть доступ как товарным поездам со стороны железной дороги, так и баржам и паровым кораблям со стороны реки. Роликовые мельницы, обращающие зерно в муку, занимают несколько ближайших кварталов.

На севере города расположен круглая роща, называемая Айленд-парк, по внешнему периметру которой проложена дорога для карет. Несколько человек исчезало на территории Айленд-парк в последние годы. Спустя несколько дней пропавшие возвращались, полностью лишенные памяти о том, где они были и что с ними происходило.

Авантюра

Морозные кошмары (стр. 221): растаявшая после долгих пятнадцати лет ожидания глыба льда выпускает на волю и вновь пробуждает к жизни один из самых ужасных секретов в истории Фарго.

ЧЁРНАЯ МЕЗА

Уровень страха: *5*

Чёрная меза — это громадная столовая гора, получившая своё название благодаря цвету образовывающей ее обрывистые склоны застывшей в незапамятные времена лавы. Она стоит в месте соприкосновения границ Колорадо, Нью Мексико и Оклахомы, так что является одновременно частью разных территорий. Чёрная меза возвышается на пять тысяч футов над уровнем моря.

В 1876-м году оперативники Агентства под руководством бесстрашного Невады-Смита сражались здесь против орд нежити, призванных Бароном Лакруа. Считается, что северяне погибли все до одного, пытаясь спастись от скалящихся мертвецов на перегруженном гирокоптере. Но истинная причина царящего вокруг Чёрной мезы страха не в этом. На самом деле за это ответственны люди Ворона.

С 1879-го года, когда последователи Ворона вторглись в Земли Охоты, а затем и в реальный мир, Чёрная меза является священным местом для братства Ворона и пронизана эманациями силы Войны. По слухам, многие из воронов, гнездящиеся на её скалах, являются материальными воплощениями тысяч вороньих духов, обитающих в Землях Охоты. Тем, кто не почитает Ворона, здесь не рады — их ждут встречи с большими стаями ночных воронов (см. «Deadlands: Книга Маршала») и бродящими здесь сумрачными тварями (см. стр. 257).

В последние несколько лет последователи Ворона собираются на Чёрной мезе всё чаще, так что окрестные ранчеро, переселенцы и странники тропы Санта-Фе окончательно уверились, что место это нечистое и опасное. Все жители округи знают, что в пределах дня пути от Чёрной мезы лучше не разводить костры.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Тропа Санта-Фе пролегает примерно в десяти милях к югу от Чёрной мезы, она уходит к Додж-Сити на востоке и к Санта-Фе на западе. Хотя добраться до зловещей горы проще простого, большинство странников предпочитает поглубже надвинуть шляпу и пришпорить скакуна, чтобы побыстрее миновать неприятный участок.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Чёрная меза располагается в центре пустынной равнины, заросшей стелющимся кустарником. Смотреть тут особенно не на что. Шаманы Ворона частенько являются сюда, поскольку близкое присутствие Войны и влияние Земель Охоты дают им некоторые преимущества, когда они просят духов о помощи.

Любой персонаж, почитающий Ворона (самого Служителя или тотемный дух) получает +2 к проверкам знахарства, когда использует следующие силы на Чёрной мезе: доспех, исцеление, меткость, сокрушение и ужас. Также для применения этих сил расходуется вдвое меньше пунктов силы чем обычно (с округлением в большую сторону), но поддержание сил по-прежнему требует стандартных затрат.

Пришельцев, не принадлежащих к братству Ворона, преследуют и безжалостно убивают, что и является основной причиной повышения уровня страха. Ходят слухи, что один из самых могущественных Последних сынов обитает где-то на Чёрной мезе, но даже если это правда, злодей уже давно не показывался.

Авантюра

По следу Сокрытого (стр. 236): это короткая история для тех героев, которые не могут устоять перед соблазном отправиться на поиски настоящего Ворона. Надеюсь, твой отряд сможет пережить такое приключение!

ЧЁРНЫЕ ХОЛМЫ

Уровень страха: *3*

До прихода бледнолицых Чёрные холмы были священным местом для сиу. Однако с обнаружением богатых залежей призрачной руды оно стало отравой, которая однажды может лишить племена будущего. Чтобы выжить, викаса дали бледнолицым возможность вести ограничен-

ную добычу, и однажды этот промысел может дорасти до черты, за которой уже не останется места для Народов сиу.

Согласно Дэдвудскому Соглашению 1875-го года, каждый участок в Чёрных холмах облагается пошлиной в $100. У большинства шахтёров нет таких средств, пока они не наткнутся на своё первое месторождение золота или призрачной руды, поэтому они тайком проникают в горы и начинают искать, положившись на удачу.

Патрули сиу в священных холмах безжалостны к нарушителям. Шахтёров, которые не могут подтвердить прав на участок, лишив снаряжения оттаскивают в Дэдвуд. Любой, кто окажет сопротивление, будет убит, а труп его привязан к шесту у тропы, ведущей в Чёрные холмы, в назидание другим шахтерам.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Для всех, кто не относится к индейским племенам, самым надежным способом добраться до Чёрных холмов остается поезд Айрон Дрэгон в Фарго или на станции «Бисмарк-узловая» (пункт водоснабжения чуть южнее самого Бисмарка). Есть также порядка шести маршрутов дилижансов, ведущих из Бисмарка в Дэдвуд. Любой способ сгодится, чтобы добраться до самого крупного центра добычи призрачной руды за пределами Великого Лабиринта. Только обязательно удостоверься, что все бумаги в порядке, приятель!

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

В Чёрных холмах масса шахтерских лагерей. Большинство из них совсем крохотные, дающие приют нескольким шахтёрам, которые иногда живут там вместе с семьями и (если они могут себе это позволить) парой наемных стрелков на случай появления сиу, бандитов и прочих опасностей.

В Чёрных холмах всего два крупных поселения — Дэдвуд и нелегальный шахтерский лагерь Чанга, Мрачная Драгоценность (каждому из них посвящен отдельный раздел в этой главе). В первой половине 1881-го года может показаться, что станция Геенна — тупиковый пункт на линии Уосатч — вскоре оттянет на себя часть перевозок призрачной руды, но Великий Призыв положит конец этим надеждам (см. вставку после Великого Призыва на стр. 43).

Сад Сатаны: Сад Сатаны — это область, расположенная в пяти милях к юго-востоку от Дэдвуда. Раньше здесь, в одном из самых больших месторождений руды за пределами Великого Лабиринта, была расположена шахта Ченс-венчур. Владельцами шахты и ее управляющими были Норман Ченс и его брат Уильям, и это продолжалось до тех пор, пока кто-то не решил закурить сигару там, где этого делать не следовало ни в коем случае, отчего всю долину охватил яростный пожар. Пламя полыхает до сих пор.

Земля на сто ярдов вокруг ствола шахты настолько горяча, что вздувается пузырями, а раскаленный воздух наполнен сернистыми испарениями. Все растения на четверть мили вокруг погибли и скрылись под толстым слоем золы и пепла. Используй правила жара и отравление дымом (см. «Дневник авантюриста»), если герои приблизятся к центру Сада Сатаны. В любой другой части долины в воздухе висят облака пепла, и требуется ежечасно проходить проверку выносливости, чтобы не отравиться дымом (см. раздел опасности в «Дневнике авантюриста»).

Сиу утверждают, что странные ящероподобные создания являются из пламени, однако большинство полагает, что таким образом индейцы просто пытаются отпугнуть любопытных старателей. В данном случае, однако, люди ошибаются — адские саламандры, рыскающие здесь, больше всего на свете обожают полакомиться сочной человечиной.

Авантюра

Ночь адских саламандр (стр. 223): когда перепуганные до смерти шахтеры подтверждают истинность рассказов сиу об огненных ящерах, обитающих рядом с Садом Сатаны, героев просят установить истинность этих свидетельств.

ШАЙЕН

Уровень страха: *2*

Шайен был основан в день независимости 1867-го года и назван в честь индейцев, которые без конца изводили строителей этого города. В значительной степени детище железнодорожной компании Денвер Пасифик, город, как говорят, будто по волшебству вырос всего за одну ночь. На многие мили вокруг переселенцы, у которых попытки закрепиться в Вайоминге шли не лучшим образом, отправились в новый город, чтобы попробовать начать всё с чистого листа.

Вскоре Шайен стал оживленным скотоводческим городком. Потом явились поставщики алкоголя, за ними подтянулись развратные девицы, начали открываться театры и салуны. До недавнего времени вдоль Мейн-стрит вообще стояли одни питейные заведения. Неизбежные в любом крупном поселении воры, оппортунисты и азартные игроки также не заставили себя ждать. Сегодня по улицам Шайена ходят очень разные люди: бродячие отряды железнодорожных воинов, ковбои, индейцы, китайцы, шахтёры, банкиры и прочий народ, чьи деньги поддерживают существование города.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Шайен располагается восточнее того места, где Великая Сухопутная тропа уходит в Скалистые горы, всего в паре дней езды к северу от Нового Иерусалима. Также город является северной конечной станцией на железнодорожной линии Денвер Пасифик, идущей из Денвера, что в Колорадо, так что лучший способ добраться отсюда в «город возможностей» — поезд.

НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Шайен — классическое гнездо разврата, богатое салунами, кабаре, опиумными лавками, игорными залами и магазинами, как и любой другой бумтаун, а то и похлеще иных. Но его расположение на линии Денвер Пасифик означает, что сливки здешнего общества также имеют доступ к последним новинкам моды и разъездным шоу. Путешественник найдет здесь столько же швейных мастерских, шляпных магазинов и меховщиков, сколько и оружейных лавок с кабаками. За местными новостями бдительно следит «Шайенский часовой».

Дом Шайена: в этом роскошно отделанном особняке расположен джентльменский клуб, в который входят самые богатые скотоводы, банкиры, земельные магнаты и рудные бароны региона. Членские взносы запредельно высоки, но посетители охотно платят за надежное убежище от глаз простого народа. Существует внутренний круг членов, включая мэра Бирна и маршала Уотли, которые знают о старых пещерах под клубом и используют их для осуществления в строго определенные дни чудовищных масонских ритуалов. Это вопиющее безобразие продолжается аж с 1886-го года.

Отель Гренвиль: это большое трехэтажное здание располагается неподалеку от центра города, и дела в отеле идут лучше некуда. За приемлемую цену в три доллара странник сможет снять здесь весьма приличную комнату. Ванна и услуги цирюльника в стоимость не входят. Хозяйками заведения являются сестры-близнецы Беверли и Синтия Остерман.

Издательский дом Пендулум: Агентство содержит в Шайене суррогатное издательство, где под руководством Бенжамина Кросетта постоянно находятся четыре сотрудника спецслужбы. Агенты столь заняты слежкой за находящимся неподалеку лагерем Аид и сражениями с разнообразными чудовищами, прущими со Скалистых гор, что совершенно не догадываются о зловещих делах, творящихся в Доме Шайена.

Ресторан и Сигарный магазин: это неброское заведение в центре Шайена торгует лучшими сигарами и табаком по эту сторону Скалистых гор. Хозяин — Клифтон «Чикаго» Монтгомери — работает на Уосатч. Он собирает слухи и передаёт информацию своим нанимателям, что помогает тем маскировать деятельность отрядов Икс из лагеря Аид. Монтгомери получил своё прозвище благодаря тому, что в своё время был известным в Чикаго шулером и до сих пор не растерял мастерства.

Авантюры

Всевидящие очи (стр. 188): убийства скота и гибель информатора приведут следователей в подземелья Дома Шайена, в сердце масонского заговора, существующего со дня основания города.

Древнее зло (стр. 193): когда пропавший отряд Икс из лагеря Аид посылает сигнал бедствия, несколько очень заинтересованных и крайне опасных отрядов отправляются выяснить, что случилось.

Шаманское колесо

Уровень страха: *3*

Расположенное в северной части центрального Вайоминга Шаманское Колесо — это священное место для многих племен, обитающий на равнинах. Шайены приняли на себя ответственность быть хранителями этой горы. Шаманское колесо, которое также называют «священным кольцом», — это причудливые узоры, выложенные из камней на важном для духов природы месте. Шайены заботятся о святыне, следя, чтобы подточенные или сдвинутые непогодой камни были вовремя заменены или возвращены на правильные места.

Шаманское колесо находится за пределами владений сиу, но викаса всё равно считают это место своим. Это единственное место, куда сиу позволяют свободно приходить представителям всех, даже враждебных им племен (до тех пор, пока те не пытаются препятствовать доступу викаса в эти места).

Как добраться

Из всех святынь индейцев до Шаманского колеса, возможно, сложнее всего добраться. Поблизости нет и намека на железные дороги. Лучшее, что доступно путешественнику, — сойти с поезда Айрон Дрэгон в глуши Скалистых гор Монтаны, после чего двигаться на юг по горным тропам.

Орегонская тропа проходит в ста пятидесяти милях к югу от Шаманского колеса. От неё всадник может двинуться вверх по течению Бигхорн-ривер до того места, где она встречается с Паудер-ривер, и от этой точки двигаться на запад, пока на горизонте не покажется Шаманское колесо. Как уже говорилось, добраться сюда непросто.

На что посмотреть

Шаманское колесо издревле связывают с исцелением, спокойствием, познанием и предвидением. У подножия горы или в любом месте на ее склонах заклинатели получают +2, если используют силы *связь с миром духов*, *экзорцизм*, *великое исцеление*, *исцеление*, *освящение*, *поддержка* и *видение*. Кроме того, все эти силы на склонах Шаманского колеса требуют вдвое меньшего количество пунктов силы (округление вверх), но по-прежнему обладают стандартной длительностью.

Также Шаманское колесо является закрытыми вратами в Земли Охоты. Если шаман узнает от духа природы или старшего знахаря, каким образом это сделать, он может в любое время потратить требуемое количество пунктов силы и автоматически открыть врата (см. *связь с миром духов*), даже если не владеет необходимой силой.

ПОСЛЕДНИЕ СЫНЫ

Наша земля для нас — всё. Запомните мои слова. Мы не имеем права забывать, что наши предки заплатили за эту землю жизнями.

—Вовока

Сейчас многие юноши считают войну славным занятием, но, ребята, она — сущий ад. Можете так и передать своим потомкам: война внушает мне ужас.

—Уильям Текумсе Шерман

«Последние сыны» — кампания для «Deadlands», повествующая о том, как в 1880–1881-х годах силы добра борются против обширного заговора, организованного Вороном. Странствия заведут нас в самые потаённые уголки Сердца Запада, а последствия действий героев прокатятся от Нового Орлеана до Калифорнии, навсегда изменив Таинственный Запад.

Кампания, Маршал — это инструмент, имеющий три аспекта. Во-первых, это возможность поведать великую историю, в которой найдется место и сюжетам помельче, связанным с личными интересами каждого из героев. История о Последних сынах живописует противостояние зловещим планам Войны, но это не мешает героям параллельно поддерживать закон и порядок на улицах Додж-Сити, бороться против враждебных индейских племен или ввязываться в очередной этап Великих железнодорожных войн. Кампания позволяет связать все эти эпизоды, сделав их главами одной длинной истории, переплетенной с магистральным сюжетом Deadlands.

Второй аспект кампании в том, что она даёт твоим игрокам понятную причину держаться вместе. В самом начале приключений отряд знакомится с Танцующими с Духами и узнает от них о весьма неоднозначном пророчестве. Никто не принуждает героев помогать Танцующим с Духами спасать мир. Но если этого не сделать, всё почти гарантированно закончится тем, что дьявольский план Войны воплотится, отчего все Жнецы окажутся значительно ближе к своей общей кошмарной цели — Аду на Земле.

И последнее, но далеко не в последнюю очередь, Маршал! Ты только что получил готовую кампанию, которую можно проводить буквально «с колёс». Она построена согласно главным постулатам правил «Дневника авантюриста»: всё должно быть быстро, весело и брутально! Тебе никогда не придётся гадать, что же делать дальше, а в случае чего всегда найдется пространство, чтобы вставить одно-два своих собственных приключения или развить сюжет, который диктует предыстория кого-то из героев.

ЭПИЗОДЫ

Чтобы играть кампанию «Последние сыны» согласно авторскому замыслу, тебе следует начать с первого эпизода, носящего название «Белый телец». Это приключение заведёт героев на земли Народов сиу и познакомит с только что захваченным Дэдвудом. Там они впервые впутаются в тайную войну между Танцующими с Духами и Братством Ворона.

Вскоре после этого в недрах Башни Дьявола они повстречаются с последним из Древних — Йордравой. Когда отряд избавит Йордраву от пленившего его в глубинах Земель Охоты маниту, благодарный дух поведает им об ужасных деяниях Ворона по всему Мистическому Западу. Что важнее, он также попросит у героев помощи в деле нарушения планов Ворона.

Если ты успел прочитать описание Ворона в Книге Маршала (а если всё-таки нет, сей-

Друг индейцев

Кампания «Последние сыны» требует, чтобы отряд или хотя бы один из героев имел хорошие отношения с индейцами. Если среди персонажей найдется индейский шаман или воин, всё просто прекрасно! Эта книга дает игрокам ещё больше причин создавать персонажей-индейцев (см. раздел создание героев). Если и это не помогает, просто побеседуй с игроками.

Большинство игроков с удовольствием продумывает мелкие детали из прошлого своих персонажей. Предложи им добавить события, когда-то так или иначе вылившиеся в добрые отношения с коренными американцами. Что, если суровому стрелку однажды спас жизнь старый индейский шаман, а среди предков вудуиста из Луизианы, чуть копнув, можно найти краснокожих? Чудотворцу-преподобному когда-то помогал управлять приходом крещеный индеец. Сегодняшняя картёжница в далекой юности странствовала в числе поселенцев по Высоким равнинам и только благодаря помощи индейских храбрецов убереглась от чудовищ, прикончивших всю остальную её семью. Вариантов великое множество.

Приглядывай за героями, имеющими изъян *нетерпимость (индейцы)*. Такой персонаж вовсе не обязательно станет разрушителем игры, но лучше заранее выяснить, какое событие в прошлом стало причиной неприятия — из этого запросто получится великолепный личный сюжет. С другой стороны, игрок и правда может искать возможность сунуть палку в колёса истории, а тебе это точно не нужно, Маршал. Такие моменты лучше обсудить до того, как прыгать в седло.

час самое время, партнер!), то знаешь, что сойтись со злокозненным шаманом в прямом бою шансов немного. Сначала придется перебрать целую толпу самозванцев, а если удача каким-то чудом и улыбнется героям, настоящий Ворон — очень серьезный противник, так что бой с ним покажется сущим адом. Он всегда держит при себе нескольких громовых стражей (см. стр. 261), да и его собственное могущество, мягко говоря, впечатляет. Даже ухитрись отряд повергнуть Ворона, его пакт с Жнецами мигом заставит шамана вернуться в виде меченого, неуязвимого ко всему, что герои смогут на него обрушить. Шах и мат, амиго.

Йордрава подскажет героям иной способ победить Ворона. Нужно просто расстроить планы, которые злокозненный шаман намерен привести в действие. Если твои пистольеро помогут пайютам и их союзникам завершить Великий Призыв, четыре могучие грозовые птицы из индейских сказаний пробудятся и сделают так, что в землях Народов сиу навсегда замолчат любые механизмы. Это куда действеннее, чем убийство одного человека. Если всё удастся, герои вобьют между Войной и его лучшим слугой серьезный клин, благодаря чему в земли Народов сиу придет относительный мир на какое-то время. Не так уж мало.

Обзор эпизодов кампании

Здесь приведён краткий обзор всех эпизодов кампании, описание происходящих в них событий и рекомендации о том, как лучше вводить их в твою историю. Большую часть эпизодов (начиная со второй трети всей истории) можно свободно вставлять в нужные тебе моменты повествования — например, когда герои будут достаточно опытны, чтобы к ним приступать). Это открывает простор для работы с авантюрами твоего авторства и личными сюжетами героев.

Что касается рангов, герои должны быть хотя бы ветеранами к моменту достижения шестого эпизода, а к финалу примерно половине из них требуется достигнуть ранга легенда.

Эпизод первый: Белый телец

Время: *начало кампании*

Герои встречаются в дилижансе, направляющемся в Дэдвуд через земли Народов сиу. Посреди ночи их ждет бандитская засада, а наблюдательные персонажи смогут заметить таинственный поезд компании Айрон Дрэгон, стоящий на путях в отдалении. Прежде, чем отряд успеет толком исследовать поезд,

из темноты появляется раненый индеец и просит помощи.

Наши герои спасают группу пайютов от последователей Ворона, зажавших их в узком ущелье. От вождя пайютов, Вовоки, герои узнают о Танце Духов, Вороне и его братстве, а также о рождении тельца белого бизона, что предрекает миру страшные потрясения. Вовока объявляет героев друзьями Танцующих с Духами и просит помочь искоренить последователей Ворона в землях Народов сиу. Он советует им поговорить в Дэдвуде с индейцем по имени Чарли Бык. Когда отряд возвращается к дилижансу, таинственный поезд успевает исчезнуть.

ЭПИЗОД ВТОРОЙ: ТЁМНЫЕ ДЕЛИШКИ В МРАЧНОЙ ДРАГОЦЕННОСТИ

Время: *сразу после событий первого эпизода дилижанс прибывает в Дэдвуд.*

Неподалеку от города отряд встречает солдат и ополченцев Союза Штатов под командованием Кастера. Похоже, неугомонный Светловолосый вовсю ведет вторжение на земли Народов сиу, намереваясь сделать Дэдвуд владениями Союза. Дилижанс с героями вкатывается в город прямо перед тем, как его занимает армия Кастера.

Чарли Бык указывает на след пропавшего шахтера, рассчитывая, что это приведёт отряд к последователям Ворона. Герои беседуют с Джозефом Медвежьим Когтем и, возможно, узнают чуть больше о таинственном грузе Айрон Дрэгон. Они разбираются с парочкой людей-с-шестов, узнают кое-что о проделках призрачных шахтеров и встречают патруль сиу, прежде чем след пропавшего шахтера приводит их к Мрачной Драгоценности — принадлежащему Чангу нелегальному шахтерскому поселку в Черных холмах.

В Мрачной Драгоценности отряд находит труп искомого шахтера. Из его дневника они узнают о ночной встрече между сиу и людьми Чанга неподалеку от Башни Дьявола. Также герои имеют шанс столкнуться лицом к лицу с Семью Самураями, если будут неосторожны. Отчаянная гонка через шахты Чанга завершает этот эпизод.

ЭПИЗОД ТРЕТИЙ: В КРЕПОСТИ УЖАСА

Время: *наши герои вынуждены разгадывать загадку Башни Дьявола.*

Герои отправляются взглянуть на место встречи, описанное в дневнике, и, в конце концов, натыкаются на очередной военный лагерь Чанга. Разномастная толпа азиатов охраняют тяжелые двустворчатые ворота, ведущие в глубины Башни Дьявола. Тем временем одного или нескольких героев посещает дух индейского шамана, который умоляет их отыскать путь внутрь горы.

Пещеры Башни Дьявола становились всё страннее, страшнее, запущеннее и опаснее на протяжение многих лет. Таинственные обитатели этих коридоров — полукровки, — под воздействием пагубных эманаций из открытого настежь прохода в Земли Охоты успели здорово измениться. Здесь отряд вновь встретит дух Йордравы. Когда натиск маниту ослабевает, мистические врата затягивают героев прямиком в мир духов.

ЭПИЗОД ЧЕТВЕРТЫЙ: ДУХОВНЫЕ ИСКАНИЯ

Время: *сразу после событий третьего эпизода.*

Оказавшись запертыми в Землях Охоты, герои вынуждены отправиться на поиски последнего из Древних. В пути их ожидает множество странных и пугающих событий, которые раскрывают многие загадки прошлого, но тут же вызывают новые вопросы. В итоге наши герои освобождают Йордраву от его пленителя-маниту, и шаман рассказывает им, какие злодейства успел совершить Ворон — как до устроенного им Судного Дня, так и после него.

Рождение белого тельца, говорит Йордрава, упомянуто в двух пророчествах: тёмном и светлом. От того будущее всё ещё туманно. Дух просит героев о помощи. Если они соглашаются, Йордрава рассказывает, что явился в Земли Охоты в поисках нескольких реликвий, принадлежавших ему при жизни. Первая из них — шаманский камень в виде белого бизона — в нынешние дни, как известно Йордраве, должна находиться в том месте, где посреди Спорных территорий расположен Додж-Сити.

ЭПИЗОД ПЯТЫЙ: ЛУЧШИЕ КУСКИ

Время: *по прибытии отряда в Додж-Сити.*

Последователи Ворона тоже ищут шаманский камень Йордравы. Поспрашивав людей в Додж-Сити, можно выяснить, что на месте кладбища Бут-Хилл изначально располагались индейские захоронения. Герои отправляются на поиски церемониального «места отдохновения» Йордравы, но вместо этого обнаруживают под опустошенными могилами переплетение смрадных тоннелей.

Охотники на бизонов следят за героями с самого их появления в городе, так что на кладбище ждет засада. Бой привлекает внимание сотрудника Агентства и техасского рейнджера, вместе работающих над последствиями недавних беспорядков на Спорных территориях. Хорошие парни легко находят общий язык, так что отряд помогает парочке в борьбе против последователей Ворона, после чего они все вместе находят часть карты лабиринта переходов под кладбищем.

После леденящего кровь путешествия по тоннелям и сражения с королем упырей герои получают шаманский камень Древнего. От сотрудника Агентства они узнают, что другой артефакт — боевая дубинка — недавно был отобран у последователей Ворона и переправлен в Комплекс Исследований Потустороннего (КИП) Агентства в Денвер.

ЭПИЗОД ШЕСТОЙ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ПРИЗРАКА

Время: *отряд ищет способ проникнуть в КИП Агентства в Денвере.*

Представители Агентства останавливают и допрашивают героев на окраине Денвера. На счастье героев, у здешнего отделения проблемы: совсем недавно спецпоезд, тянувший одинокий грузовой вагон, был угнан по пути в КИП. Если героям удастся вернуть груз, агенты готовы передать им боевую дубинку.

Выясняется, что поезд был захвачен печально известным головорезом и карточным шулером по имени Мордехай Малинейтус Уотли и его бандой отчаянных душегубов. После боя на несущемся поезде герои узнают, что ценный груз — это Призрак собственной персоной. Старый Кут Дженкинс, Старатель, так же находившийся в плену у Мордехая, имеет к грузу свой интерес. Кут помогает Эндрю Лейну вернуть контроль над телом и благодарный Лейн сообщает отряду местонахождение самого тайного убежища последователей Ворона — это разрушенный многими сражениями город-призрак Эдоуб-Уоллс в Техасе.

ЭПИЗОД СЕДЬМОЙ: УКРЫТИЕ ПОСЛЕДНИХ СЫНОВ

Время: *отряд готовится с боем явиться к Ворону на порог*

Индейские воины долго охраняли Эдоуб-Уоллс от вторжений, но последователи Ворона годами старались просочиться в их ряды. Сейчас большинство здешних духов земли уже вытеснено маниту. Вместо ожидаемого жестокого сопротивления отряд с легкостью побеждает оставленных Вороном дозорных. Пленные рассказывают о планах Ворона освободить нечто, спящее под Змеиным Курганом на территории Конфедерации Койота.

Выйдя к Змеиному Кургану, герои наконец получают то, чего давно ждали — бой с одним из Последних сынов и его приятелями, последователями Ворона. В это же время Йордрава решает перейти к активным действиям, но в итоге оказывается в ловушке, расставленной Вороном. Когда Йордрава прибывает и вступает в бой, многие века таившееся в плену существо вырывается из кургана и убивает Древнего.

После того, как герои побеждают, они находят письмо, автором которого является никто иной, как Сидящий Бык. Предводитель Народов сиу на самом деле — последователь Ворона! Перед смертью Йордрава просит отряд поспешить обратно в земли сиу и предупредить Бешеного Коня.

ЭПИЗОД ВОСЬМОЙ: ПОСЛЕДНИЙ БОЙ НА МЕДВЕЖЬЕЙ ГОРЕ

Время: *конец мая 1881 г.*

Вернувшись в Дэдвуд, герои находят Бешеного Коня, и теперь им предстоит убедить индей-

ского воина в том, что на самом деле Сидящий Бык предатель. Герои оказываются в центре собирающейся бури. Тысячи воинов сиу, вооруженные винтовками, приближаются с северо-запада. Войска Союза выступают им навстречу. Уосатч посылает армию боевых машин в Дэдвуд «для сохранения туземной суверенности». Когда враждебные силы схлестываются у Дэдвуда, герои вместе с Бешеным Конем отправляются искать Сидящего Быка на вершине Медвежьей горы.

Чтобы добраться до Сидящего Быка, им придется победить одного из Громовых Стражей и ложного Ворона. К тому моменту, как вождь окажется разоблачен и лишен власти, непоправимое уже случится. Вовока рассказывает героям больше о Великом Шаманском Танце, который Йордрава упомянул перед смертью — ритуале ещё более мощном, чем Танец Духов. Действо пройдет на вершине Шаманского Колеса в Вайоминге и продлится неделю, закончившись в день летнего солнцестояния.

ЭПИЗОД ДЕВЯТЫЙ: ВЕЛИКИЙ ПРИЗЫВ

Время: *21 июня 1881-го года (летнее солнцестояние).*

Армии бледнолицых маршируют по землям сиу. Среди вождей нет согласия. Клубы дыма и пара боевых машин Уосатч долетают до Дэдвуда со станции Геенна. Чанг переметнулся на сторону последователей Ворона и в окопах вокруг Дэдвуда вновь разверзается ад. В результате сильнее всех от всего этого страдают сиу.

Вовока и его последователи несколько месяцев назад бросили клич среди племен, и теперь множество благородных шаманов собирается на Шаманском Колесе, чтобы воззвать к духам природы, достаточно могучим для спасения их народа. Ритуал подразумевает открытие больших врат в Земли Охоты, и кому-то следует позаботиться о том, чтобы ничто не помешало процессу с другой стороны.

Догадываешься, кому придется этим заниматься? Конечно же, нашему отряду! В Землях Охоты им предстоит не дать силам Войны достигнуть врат и закрыть их. Это величайшее сражение, оно завершает кампанию и делает возможным Призыв… Пусть даже никто и не узнает имен истинных героев этой битвы.

Когда Великий Призыв будет завершён, четыре древние грозовых птицы из легенд пробудятся и оттеснят войска Войны обратно в Земли Охоты. Потом они выйдут в физический мир, и тогда раскаленный очистительный ветер задует во все концы земель Народов сиу. Едва ветер касается любого агрегата, инструмента, дьявольской машины, паровой повозки или иного технологического устройства, все они ломаются, взрываются или еще каким-то образом навсегда выходят из строя. Бои повсюду в землях сиу прекращаются.

Война столь взбешен провалом Ворона, что обрывает большую часть своих связей с Сокрытым. За исключением Дэдвуда и линии Айрон Дрэгон, соединяющей город с внешним миром, технологии больше никогда не будут функционировать в пределах земель Народов сиу.

1. БЕЛЫЙ ТЕЛЕЦ

История, открывающая долгое повествование о Последних сынах на землях Народов сиу, начинается посреди дороги на Дэдвуд. Здесь персонажи игроков познакомятся и обретут причину оставаться вместе, а также получат туманные намеки на множество тайн, ожидающих впереди.

Все начинается с компании «Дэдвуд стейдж», Бисмарк, Дакота, которая занимается перевозками пассажиров в Дэдвуд через земли Народов сиу. На дворе бодрящее утро начала сентября 1880-го года. Ты можешь изменить этот факт по своему усмотрению, Маршал, но не забывай, что официальная цепь событий этой кампании завершается Великим Призывом 21 июня 1881-го года. И твоим героям предстоит немало сделать до того, как это случится.

Сейчас они просто случайные путники, направляющиеся в один из самых процветающих (и опасных) уголков Запада. Поскольку отряд уже несколько дней заперт в тесном салоне бронированного дилижанса, начни со всеобщего знакомства.

События 1880–1881 гг.

Конец июля 1880 г.: Чанг основывает Мрачную Драгоценность в Чёрных холмах к югу от Дэдвуда.

23 августа 1880 г.: Великий Потоп опустошает Лост Энджелс и юг Великого Лабиринта в Калифорнии.

Конец августа 1880 г.: новый виток Великих Железнодорожных Войн начинается с того, что железнодорожные бароны предпринимают попытки расширения на Спорные Территории.

27 Августа 1880 г.: гибель десятков шахтеров в окрестностях Дэдвуда из-за вторжения Кастера с трехтысячной армией на земли Народов сиу.

Начало сентября 1880 г.: начало кампании «Последние сыны». Вести о Великом Потопе и исчезновении преподобного Иезекии Гримма мелькают в заголовках газет по всему континенту.

10 сентября 1880 г.: силы вторжения Кастера сталкиваются с сиу в Битве десяти тысяч стрел. После сражения остатки сил Кастера соединяются с людьми погибшего полковника Брука Мэннинга и направляются захватывать Дэдвуд.

Ноябрь 1880 г.: начало Долгой Зимы. С конца ноября каждый день идет снег, покрывая землю пятифутовым ковром. Слово «буран» прочно входит в обиход, суровым метелям не видно конца.

24 ноября 1880 г.: Сидящий Бык заключает с доктором Дариусом Хельстроммом тайное соглашение, позволяющее поездам Уосатч поставлять военное снаряжение в Дэдвуд — при условии, что рельсы не коснутся земли сиу. Хельстромм разжигает топки Уховертки для новой работы.

Декабрь 1880 г.: практически все железнодорожное сообщение на территории Дакота и Спорных территориях парализовано из-за мощных снегопадов. Начинается голод, бесчинствуют вендиго. Только поезда Уосатч ходят по новому подземному тоннелю под Черными холмами.

21 декабря 1880 г.: в ходе наконец прошедших после долгого перерыва выборов Президента Союза Штатов республиканец Джеймс А. Гарфилд побеждает демократа Уинфилда С. Хэнкока с впечатляющим отрывом.

Январь-март 1881 г.: Долгая Зима продолжается, общий уровень снега на Высоких равнинах достигает ста тридцати двух дюймов. Снегопады идут почти ежедневно. Множество людей умирает от холода и голода. Жнецы собирают богатый урожай страха.

26 февраля 1881 г.: строители Уосатч заканчивают прокладку путей станцией Геенна, к западу от Сада Сатаны в Чёрных холмах.

4 марта 1881 г.: Джеймс А. Гарфилд официально занимает пост Президента Союза Штатов. Первым делом он отвечает на требования общественности помочь подполковнику Кастеру. Он обещает направить в Дэдвуд войска Союза.

Апрель 1881 г.: железнодорожное сообщение возобновляется на Спорных территориях и землях Народов сиу. Войска Союза мобилизуются и выдвигаются на территории, принадлежащие сиу.

Май-июнь 1881 г., Война Черных холмов: Кастер выступает из Дэдвуда и сталкивается с последователями Ворона, вооруженными винтовками Айрон Дрэгон. Вожди сиу разделяются на два лагеря, когда Сидящий Бык открывает им свои планы. По просьбе Сидящего Быка Чанг вступает в бой на стороне индейских племен. Хельстромм меняет сторону в последний момент и помогает войскам Союза против сиу, чтобы сохранить свои контракты на поставки призрачной руды. Земли Народов сиу захлестывает война.

14 июня 1881 г.: Великий Призыв начинается на Шаманском Колесе.

21 июня 1881 г. (летнее солнцестояние): Великий Призыв окончен. Любые технологические устройства навсегда перестают работать в пределах земель Народов сиу.

2 июля 1881 г.: Президент Джеймс А. Гарфилд получает пулю от убийцы в Вашингтоне, Округ Колумбия, и умирает месяц спустя. Вице-президент Честер А. Артур занимает кресло в Белом Доме.

4 июля 1881 г.: президент Союза Штатов Честер А. Артур под сильным давлением официально признает Конфедерацию Штатов Америки свободным и независимым государством.

Попроси игроков описать во что одеты их герои, как они вооружены (отправляться в путь по землям сиу безоружным считается самоубийственной глупостью, так что «Дэдвуд стейдж» позволяет пассажирам оставлять при себе личные средства защиты), а также любые другие детали, которыми они захотят поделиться. После этого прочти следующее.

Грохот и лязг бронированного дилижанса «Дэдвуд стейдж» после трех бесконечных дней пути уже стали почти невыносимы, но вы как-то ухитрились урвать для беспокойного сна пару долгих часов перед рассветом. У каждого ломит практически все тело. Мысль о скором прибытии в Дэдвуд слегка подслащивает пилюлю, но при этом никак не удается отделаться от чувства неясной тревоги. Дэдвуд пользуется репутацией жестокого и непредсказуемого места, и далеко не все переживают свой первый визит сюда.

Ваши размышления прерывает пронзительный скрежет. Слышно испуганное ржание лошадей. Карета накреняется вперед, грузно садится дном на землю, от резкой остановки пассажиры с криками валятся друг на друга.

Все персонажи должны немедленно пройти проверку *ловкости*. Провал означает получение уровня *усталости* от синяков и ссадин.

За стенками остановившегося дилижанса вы слышите стук копыт уносящейся в предрассветную тьму упряжки. Возница обреченно выкрикивает: «Тпру, стоять! Бесси, стой! Пит, тпру!»

Новый голос прорезает ночь подобно выстрелу.

— Закрой хлеборезку, парень! Эй, вы там, внутри, кто слышит меня, — слушайте внимательно! Я Сэм Басс и, может статься, вы слыхали обо мне. Мои ребята уже надежно окружили вас, и если вы сейчас же мирно выйдете и отдадите мне все свои ценности, мы вместе подумаем, как сделать так, чтобы никто не пострадал. Если кто с таким планом не согласен… Что ж, я могу позаботиться, чтобы всё закончилось наихудшим образом. Тут уж будьте покойны.

Вы слышите, как в ответ на последнюю реплику снаружи доносится хохот нескольких мужчин.

Ваши действия?

Настало время первого вооруженного столкновения для героев во владениях Войны. Пусть игроки опишут действия их персонажей внутри сломанного дилижанса. Дай им на это один раунд, потом сдай карты инициативы.

БАНДА БАССА

Долгие годы Сэм Басс с сообщниками промышлял грабежами по всему Дикому Западу, а недавно решил вернулся к истокам своей бандитской карьеры — охоте на дилижансы, идущие в Дэдвуд. И, конечно же, совершенно случайно земли Народов сиу — единственное место на Спорных территориях, где висящие на хвосте у Басса разнообразные представители закона не смогут отыскать его. До сего дня он ухитрялся вести здесь беспечную жизнь, а под самым носом у сиу позволить себе подобное может только отчаянный и везучий сорвиголова, коим Сэм Басс и является.

На сей раз он со своими парнями выкопал поперек дороги канаву в четыре фута глубиной. После этого они устроили засаду на ближних склонах, поджидая следующий дилижанс. Оба передних колеса кареты провалились в канаву и теперь серьезно повреждены, четверка лошадей унеслась во мрак.

Сэм не собирается обижать тех, кто не окажет сопротивления, но, найдись среди жертв желающий поиграть в героя, без лишних сомнений всадит в смельчака пулю. Если пассажиры отказываются выйти из обшитой листами призрачной стали кареты (броня имеет прочность 14, на случай если кто-то решит пострелять по ней), Басс пригрозит убить возницу и охранника (это Джеб Маккивер и его младший брат Дэнни). Если долго испытывать его терпение, Басс действительно сделает это.

Джеб Маккивер, возница: используй параметры горожанина из «Книги Маршала». Добавь *азартные игры d4* и *ремонт d8*.

Большой Дэнни Маккивер, верховой охранник: используй параметры горожанина («Dealands: Книга Маршала»), но увеличь силу до d8 и добавь черту *бугай*. Он вооружен дробовиком Гатлинга.

Сэм Басс: дикая карта. См. стр. 275.

Банда Басса (по одному на каждого из героев): используй параметры бандита («Deadlands: Книга Маршала»). Грабители вооружены шестизарядниками, винтовками и ружьями. У всех у них есть ножи на случай рукопашной. Если главарь или больше половины злоумышленников выведены из строя, оставшиеся со всех ног кидаются к лошадям, спрятанным выше по склону. Если герои не дадут им сбежать, преступники бросят оружие и сдадутся.

НУЖЕН РЕМОНТ

На своих двоих (а это, для непонятливых, означает «пешком») путь в Дэдвуд от места крушения дилижанса займет два или три дня. Джеб Маккивер, если он ещё жив, думает, что за несколько часов приведет передние колеса в божеский вид. На самом деле работа требует 3d6 часов (2d6, если проверка *ремонта* пройдена с подъемом). В любом случае это лучше, чем тащиться своим ходом. Персонажи, владеющие навыком ремонта, могут помогать или взять дело в свои руки.

Отыскать лошадей так же просто, как получить успех при проверке *верховой езды, выживания* или *выслеживания* со штрафом –2 за темноту. Герои, которые дождутся рассвета или придумают, из чего соорудить новый источник света (фонари на дилижансе разбиты во время крушения), игнорируют этот штраф.

ТАИНСТВЕННЫЙ ПОЕЗД

Той же ночью, дожидаясь завершения починки дилижанса, герои увидят кое-что необычное. Прочти игрокам следующее.

Тьма укрывает Высокие равнины Дакоты, небо над головой, словно черно-фиолетовая река, несущая искристые бриллианты. В облаках на горизонте мелькают далекие вспышки, эхо раскатов грома доносится оттуда. Посреди бескрайних просторов Равнин вы невольно ощущаете себя крохотными и беспомощными.

Затем вы слышите короткий свисток поезда где-то далеко на севере. Миг спустя пронзительный визг тормозов локомотива раздается от путей Айрон Дрэгон. Горизонт уже начинает слегка светиться, но поезд слишком далеко, чтобы его можно было рассмотреть.

Рядом располагаются несколько холмов. Если твои ковбои сообразят подняться повыше, они увидят крохотный красный огонек на рельсах Айрон Дрэгон, примерно в полутора милях. Огонек настойчиво мигает, кто-то явно подает какой-то сигнал. Персонажи, успешно прошедшие проверку *внимания*, также могут рассмотреть очертания поезда — локомотив, тендер и два грузовых вагона, больше ничего.

Те, кто получит подъем при проверке *внимания*, благодаря далекому свету фонаря, сумеют разобрать характерный китайский знак на одном из вагонов и поймут, что поезд принадлежит Айрон Дрэгон. Даже если проверка *внимания* провалена, успех при проверке *общедоступных знаний* подскажет, что поезд на этой линии может принадлежать только Айрон Дрэгон и никакой другой компании.

ПРОСЬБА О ПОМОЩИ

Большинство героев будет готово немедленно отправиться осматривать таинственный локомотив. В таком энтузиазме нет ничего дурного! Но прежде, чем они ринутся в ночь, прочти следующий абзац.

Из темноты неподалеку доносится неуверенный перестук подков. На свет выходит загнанная аппалуза. Лошадь бредёт прямо к вам, и с ее спины падает в пыль сильно

израненный, окровавленный индеец. Видно, что в него несколько раз стреляли.

Удивительно, но юный воин всё ещё жив. Он пытается ползти и что-то невнятно бормочет. Любой персонаж, который владеет языком шошонской группы или использует силу *полиглот*, разбирает, что в бреду индеец раз за разом повторяет:

«Помогите, прошу… Вовока в опасности… Белый телец».

Индеец — пайют по имени Небесный Сокол — преданный служитель и телохранитель Вовоки, предводителя движения Танца Духов. Но прямо сейчас он не в состоянии об этом рассказать, поскольку серьезно ранен и смертельно устал.

Небесный Сокол: используй параметры индейца-воина («Deadlands: Книга Маршала»). Добавь *знание (английский язык) d6*. Небесный Сокол на данный момент находится *при смерти.*

Если позаботиться о его ранах, Небесный Сокол будет благодарен, однако он всё так же отчаянно ищет помощи. Если потребуется, он расскажет о случившемся по-английски.

Мой народ зовет меня Небесным Соколом. Я говорю от лица Вовоки, вождя пайютов и вестника Танца Духов. Он в огромной опасности. Вовока погибнет, если я не приведу помощь как можно быстрее. Они пришли когда мы спали… И они намерены убить всех до последнего. Вы поможете мне?

Если ты прилежно подготовил игроков, Маршал, то сейчас в отряде есть несколько персонажей, горячо заинтересованных в оказании помощи. Переходи к разделу ночные охотники, когда герои оправятся с Небесным Соколом, оставив Джеба чинить дилижанс.

ПОЕЗД

Смирись, Маршал — некоторые персонажи изначально созданы твердолобыми. Если кто-то из героев опрометчиво отправится взглянуть на поезд Айрон Дрэгон («Друзья, я догоню вас чуть позже!»), то произойдет вот что.

Поезд Айрон Дрэгон охраняется устрашающей толпой головорезов, фанатично преданных Чангу. Когда твои ковбои достигнут места, дозорные считаются активными охранниками (см.»Дневник авантюриста»). Если герои успешно используют *маскировку*, чтобы подобраться поближе, прочти им следующее.

Рабочие Айрон Дрэгон деловито выгружают из вагонов ящики и бочонки. За ними бдительно наблюдает тонг из четырех мастеров кунг-фу, нескольких мечников в странных церемониальных нарядах и еще пары человек, вооруженных винчестерами. Все они выглядят не слишком приветливо.

Согласно сделке между Сидящим Быком и Чангом, груз винтовок, боеприпасов и пороха направляется в земли сиу. Здесь первая остановка. Дальше оружие фургонами будет переправлено к Башне Дьявола, где достанется людям Сидящего Быка и последователям Ворона. После этого фургоны отправятся в Мрачную Драгоценность, доставляя другие контрабандные товары и забирая призрачную руду у дружественных шахтеров по пути.

Четыре фургона прибудут сюда в течение часа. Если герои перехватят груз, Чанг быстро узнает об этом и отправит множество безжалостных приспешников отыскать и прикончить ответственных за пропажу.

Охране приказано быстро избавляться от любых лишних свидетелей. Операцией руководит коварный мореход по имени Чу Фон.

Чу Фон: дикая карта. Используй параметры гуру боевых искусств («Deadlands: Книга Маршала»).

Воины кунг-фу (4): используй параметры мастера боевых искусств («Deadlands: Книга Маршала»).

Самураи (2): используй параметры железнодорожного воина Айрон Дрэгон («Deadlands: Книга Маршала»).

Стрелки с винтовками (2): используй параметры стрелка («Deadlands: Книга Маршала»). Вооружены винчестерами `73.

НОЧНЫЕ ОХОТНИКИ

Небесный Сокол ведет спасателей на запад, из холмов на равнину. Прочти следующее.

Тьма смыкается вокруг вас. Далекая буря стихает, и единственным источником света остается бледное сияние мириадов звезд, раскиданных по небу. Вы слышите только шёпот ветра и шелест травы в прерии.

Пусть все пройдут проверку 0. Те, кто получат успех, расслышат пронзительные крики откуда-то сзади — один и еще один. Получившие подъем успевают задрать головы и различают чёрный силуэт, напоминающий большую птицу, на миг закрывший звезды. Не торопись открывать героям суть случившегося — пусть у игроков возникнет ощущение лёгкой неуверенности и тревоги. Это было на самом деле или просто померещилось им?

Когда герои будут близки к мысли, что всё это лишь шутки разыгравшегося воображения, несколько летучих дьяволов обрушиваются с небес и атакуют, пытаясь утащить одного из спасателей себе на ужин. Не давай игрокам четкого описания. «Просторные чёрные крылья, поблескивающие клыки и светящиеся красным угольки глаз» — вполне достаточно. Чудовище всегда оказывается страшнее, если ты сам придумываешь детали! Местный *уровень страха* равен 2.

Летучие дьяволы (по одному на каждого из героев): см. «Deadlands: Книга Маршала».

Чудовища не испытывают проблем с пропитанием в этих местах, так что выбирают самую слабую жертву. Если не удастся никого утащить с первого раза, они просто сбегут. Пули также отгонят их, особенно если одна или две твари погибнут, но учти — выстрелы предупредят последователей Ворона, что кто-то приближается (см. далее).

ДОЛИНА СМЕРТНОЙ ТЕНИ

Вовока и его спутники зажаты в узком ущелье примерно в пяти милях к западу от дороги на Дэдвуд. По мере продвижения отряда к цели земля становится более каменистой и неровной. Наконец Небесный Сокол останавливается, осторожно слезает с коня и указывает на пару темных скал впереди. «Они в ловушке меж тех двух утесов,» — говорит он, стиснув боевую дубинку.

Как герои они будут разбираться с этой проблемой — полностью их дело. Обратись к приведенной здесь карте, чтобы расставить на изначальные позиции Танцующих с Духами, последователей Ворона и героев. Всё еще довольно темно, так что те, у кого нет фонарей или факелов, производят свои атаки со штрафом –2 и не могут прицельно стрелять по противникам, находящимся от на расстоянии больше 10 клеток (см. «Дневник авантюриста»).

С другой стороны, последователи Ворона считаются пассивными охранниками, если во время нападения летучих дьяволов не случилось массовой стрельбы и слишком громких воплей ужаса. Герои, которые пытаются незаметно подобраться к врагу, получают +2 к проверкам *маскировки*. А перемещаясь ползком и прячась за камнями, даже самый неуклюжий ковбой получит реальный шанс подкрасться незамеченным.

Любого, кто приблизится к ущелью с открытым источником света, все последователи Ворона заметят издалека. Если во время боя с летучими дьяволами герои устроили стрельбу, последователи Ворона считаются активными охранниками и готовы к появлению героев. Даже никого не заметив, они всё равно остаются настороже и постоянно проходят проверки *внимания*.

ЧЕРНЫЕ ВОРОНЫ

Последователей Ворона возглавляет весьма кровожадный тип по имени Охрипший От Крика из племени сихасапа (черноногих). От племени у него осталось только имя, в остальном он полностью предан братству Ворона.

Последователям Ворона известно всё о грузе Айрон Дрэгон. На самом деле они плани-

руют тайно сопровождать поезд на всем пути до Башни Дьявола, обеспечивая его безопасность. Лагерь Танцующих с Духами оказался слишком лакомым кусочком, чтобы пройти мимо, и Охрипший От Крика послал часть своих бойцов сопроводить фургоны, а сам отправился возглавить нападение.

Первая атака закончилась смертью полудюжины пайютов и большей части их лошадей прежде, чем они успели залить костры и найти укрытия. Теперь последователи Ворона планируют завершить бойню, используя динамит. Охрипший От Крика полон едва сдерживаемой ярости, которую ему не терпится выплеснуть на своих жертв. Любой, кто встанет у него на пути, — и речь здесь идет именно о твоих героях, — будет вынужден принять этот гнев на себя. Бабах!

Воины братства Ворона (по двое на каждого из героев): см. стр. 260

Охрипший от крика

Охрипший От Крика целиком и полностью предан братству Ворона со дня Битвы при Литтл Бигхорн. Его отец и братья погибли там, а главный виновник — Жёлтые Волосы, которого бледнолицые называют Кастером, — был отпущен на свободу. Охрипший так и не простил викаса сиу этого возмутительного решения, и братство Ворона открыло ему способ излить гнев.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, выживание d6, выслеживание d8, драка d8, запугивание d8, маскировка d8, стрельба d8, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** –2; **выдержка:** 2.

Изъяны: дурной характер, мстительность (крупный).

Черты: амбидекстр, атака с двух рук, блок, быстроногость, боевая ярость.

Снаряжение: винчестер `76, пара кольтов «Миротворец» двойного действия, пара томагавков, три шашки динамита, угольный ящик (с горячими углями).

Танцующие с духами

Вовока с небольшой свитой направляется встретиться с викаса народов сиу и возвестить им о рождении тельца белого бизона — событии, которое указывает на начало давно предсказанных событий. Истории, что передавались от поколения к поколению, наконец завершили полный круг, и предания готовы стать реальностью — по крайней мере, так говорят шаманы.

Ещё одна причина собрать представителей всех племен — пригласить их присоединиться к движению Танца Духов. Клятва Старых Путей — это неплохо, — но Вовока и его народ чувствуют, что для прекращения и исправления последствий невзгод этих семнадцати лет требуется нечто гораздо большее.

На пайютов напали шесть часов назад, когда они уже стояли лагерем. В мгновение ока семеро из них были убиты выстрелами из темноты. Оставшиеся залегли, боясь пошеве-

Тень грядущего

Сейчас отличный момент для легкого намека на грядущие события. Загляни вперед, в эпизод в крепости ужаса, и отыщи там описание первого появления духа Йордравы (см. стр. 269). Во время столкновения с последователями Ворона и сразу после него некоторые из героев, возможно, заметят мимолетное видение образа загадочного шамана. Дух ничего не говорит и мгновенно исчезает, но сам по себе является намеком на будущие события. Если спросить Вовоку о призраке, он не сможет объяснить случившееся, но ответит, что это кажется ему добрым знаком.

литься. Небесный Сокол вызвался привести помощь. Когда он скакал через долину, последователи Ворона успели несколько раз выстрелить ему в спину и решили, что долго он теперь не протянет.

Вовоке и его людям оставалось только надеяться, что Небесный Сокол всё же вернется с подмогой. Танцующие с Духами и пайюты считаются статистами-союзниками, и ты можешь позволить игрокам управлять их действиями во время боя.

Вовока: дикая карта. См. стр. 266

Танцующие с Духами (2): статисты. Используй параметры индейца-шамана («Deadlands: Книга Маршала»).

Пайюты воины (2): используй параметры индейца-воина («Deadlands: Книга Маршала»).

Итог

Когда боевая удача оставит Охрипшего От Крика и его воинов, они попытаются бежать, направляясь к своим спрятанным лошадям. Если предводитель последователей Ворона выживет, он расскажет Сидящему Быку всё, что успеет узнать о героях. В дальнейшем он будет считать отряд своими личными врагами и поставит себе целью преследовать их всякий раз, как они будут возвращаться на земли народов Сиу.

Те из его воинов, которые попадут к героям в плен, держатся угрюмо и в буквальном смысле готовы умереть, чтобы не раскрывать своих истинных мотивов. Впрочем, черная татуировка со знаком Ворона на теле каждого из них красноречиво говорит как минимум о том, кому они служат.

Вокруг костра

Когда с последователями Ворона будет покончено, всем нуждающимся оказана медицинская помощь, а мёртвые сосчитаны и похоронены, прочти игрокам следующее.

Молодой шаман подходит к вам, и от его улыбки словно бы становится светлее. Это потрясающий человек, глаза его сияют, длинные черные волосы падают на плечи.

— Друзья, — говорит он. — Меня называют Вовока. Все мы благодарны за то, что вы совершили. Отныне и навек вы друзья Танцующих с Духами. Прошу, разделите с нами тепло костра и дым дружбы, братья.

Устроившись у огня и приняв ритуальную курительную трубку, вы можете наконец получше рассмотреть пайютов. Они явно в пути уже много дней и, похоже, успели перенести немало невзгод. Даже худших, чем этой ночью.

Вовока поднимает ладонь, и у огня воцаряется почтительная тишина.

— По воле Великого Духа наши пути пересеклись. Братство Ворона — злодеи, что пытались убить нас этой ночью, — хочет нашей смерти, а вместе с этим и смерти Танца Духов. Знаете ли вы, что такое Танец Духов? Я расскажу. Этот танец призывает из незримого мира духов могущественные силы… Очистительные силы. Силы, способные выжечь скверну, что заставляет подниматься мертвецов и щедро сеет ужас, воцарившийся ныне повсюду. Вы успели убедиться, что скверна поселилась в мире, а может, знаете это уже давно — я вижу

это в ваших глазах. Вам известно о мрачных сущностях, таящихся в тенях, вы знаете горький вкус абсолютного страха. Это Судный День, Время расплаты, растянувшееся на годы, друзья мои. Это то, против чего Танцующие с Духами борются, не жалея сил. Мы несем вождям сиу великую весть, во что бы то ни стало мы пройдем этот путь и скажем свое слово! Древнее пророчество скоро свершится. Телец белого бизона родился несколько недель назад, а это знак того, что великие события грядут. И когда всё закончится, бледнолицым придется навсегда покинуть земли индейцев. Я видел это.

Вовока улыбается.

— Однако всё это лишь пророчество. Мы ищем воинов, готовых принять путь Танца Духов, чтобы разбираться с насущными бедствиями. Вы поймете, если увидите своими глазами мощь Танца Духов. Неважно, верите вы мне или нет, — я полагаю, что Великий Дух свёл нас не без причин. Если хотите разобраться в происходящем и узнать больше, поговорите в Дэдвуде с одним человеком. Его имя Вечный Бык, но среди бледнолицых он известен как Чарли Бык. Скажите ему, что вас послал Вовока. Если вы решите помочь в нашем деле, у него будет для вас задание. В любом случае, он точно поможет вам найти кров в Дэдвуде.

После этого Вовока постарается ответить на все вопросы, которые зададут герои. Вот что можно от него узнать.

Что за Судный День ты упоминал? Кто во всем этом виноват?

Судный День положил начало Времени расплаты, которое есть великий беспорядок меж духов. Земли Охоты — мир духов, что недоступен человеческому оку, — переполнены злыми сущностями, называемыми маниту. Единственная их цель — сеять страх, смерть и разрушение в обоих мирах. Порой они вселяются в мёртвое тело… Тогда покойник возвращается. Быть может, вам довелось своими глазами видеть подобное. Мы думаем, что начал всё это молодой индеец по имени Ворон. Вся его семья была убита бледнолицыми у него на глазах, и тогда, ища мести, он отпер врата, которым следовало оставаться запертыми. Тогда зло, спавшее тысячелетиями, двинулось на свет.

Расскажи больше про братство Ворона…

Братство Ворона утверждает, что является вооруженной рукой Танцующих с Духами, но это ложь. Индейцы, с которыми мы сражались сегодняшней ночью, выполняли волю Ворона и были его последователями. Хуже того, втайне творя зло, они притворялись добрыми членами своих племен. Если их не остановить, всё оставшееся от нашего образа жизни погибнет от их рук, а потом они уничтожат и бледнолицых. Последователи Ворона получили быстрый способ обрести могущество, отвергнув Старые Пути. Они вестники тьмы, ужаса и кровопролитных войн.

Можешь ли ты обучить нас Танцу Духов?

Заманчиво, не правда ли! Увы, обучение требует времени, которого сейчас у нас нет. Танец Духов — это испытание разума, духа и плоти. Помогите нам победить последователей Ворона и к следующей нашей встрече, полагаю, вы будете готовы обучиться этому ритуалу.

Когда с трубкой и разговорами будет покончено, Вовока и пайюты собирают уцелевших лошадей. Они укладывают своих погибших на волоки, чтобы доставить на подобающее кладбище. Потом Вовока желает героям удачного пути и напоминает, что следует отыскать Чарли Быка в Дэдвуде. Танцующие с Духами исчезают в ночи, подобно призракам.

Что дальше?

Герои возвращаются к дилижансу и обнаруживают, что славный малый Джеб Маккивер

как раз закончил ремонт передних колес. Экипаж готов отправиться в путь. Если спросить Джеба, он скажет, что поезд Айрон Дрэгон отбыл вскоре после отъезда героев, направившись на юг, в сторону Дэдвуда. (К несчастью, пока Айрон Дрэгон является владельцем этой железнодорожной линии, прибытие локомотива компании вызывает в городе минимум интереса, в какой бы час оно ни произошло. Эта ниточка в расследовании оборвана.

2. ТЁМНЫЕ ДЕЛИШКИ В МРАЧНОЙ ДРАГОЦЕННОСТИ

Начни эту историю в тот момент, когда дилижанс героев уже приближается к Дэдвуду. Перед тем, как они отправятся искать Чарли Быка, их взору предстанет первое из многих грядущих событий, которым суждено вылиться в Войну Чёрных холмов. «Прекрасноволосый» подполковник Кастер занимает Дэдвуд. Если ты пока не готов продолжать кампанию, а твои игроки хотели бы малость пошататься по городу, просто проведи первую сцену, а потом на какое-то время обратись к другим сюжетам. Чарли Бык может и подождать.

КАСТЕР НА МАРШЕ

Любой, кто читал последние выпуски газет, знает о недавней резне на северо-западе от Дэдвуда. Почти дюжину шахтеров закололи и изрубили, после чего оскальпировали. Вину возлагают на сиу, тогда как истинными преступниками являются призрачные шахтеры Фрэнка Брайанта. Подполковник Кастер использует это преступление как повод для вторжения на земли Народов сиу.

Едва дилижанс шумно вкатывается на перевал, вы слышите как Джеб Маккивер изрыгает длинное многоэтажное ругательство. Он определенно ошарашен.

— Чтоб мне стать паршивым мулом! — завершает он свою тираду, перекрикивая грохот колес.

Вы выглядываете через узкие щели, служащие окнами в бронированной карете. На юге дорога на Дэдвуд примерно семь миль вьется по открытой прерии. А прямо на востоке вы видите колонны солдат в синих мундирах (на вид солдат несколько тысяч), марширующие по направлению к городу с явным намерением взять его в кольцо.

— Мы будем там раньше их! — выкрикивает Джеб и резко стегает лошадей поводьями.

Джеб МакКивер загоняет подскакивающую на ухабах карету в Дэдвуд прямо перед тем, как в город входит армия Союза. По пути экипаж пытается остановить группа солдат, размахивающих руками, впрочем, их в первую очередь интересует вода и продовольствие. Кое-кому из вояк не помешала бы помощь доктора. Реальных способов остановить дилижанс, если тот просто пронесется мимо, у них нет. Если герои остановятся, чтобы помочь, то услышат полную историю вторжения и ответной атаки сиу, ныне известной как Битва десяти тысяч стрел.

Солдаты Союза Штатов (18): используй параметры солдата («Deadlands: Книга Маршала»).

Войско Кастера встретилось с силами армии Союза Штатов под командованием полковника Брука Мэннинга, которого отправили схватить Кастера и доставить в военную тюрьму. Прежде, чем полковник Мэннинг смог выполнить свой приказ, его люди были атакованы сотнями воинов сиу. Во время боя Мэннинга подвело сердце (проще говоря, он получил в грудь индейскую стрелу). После этого его впечатлительные солдаты предпочли присоединиться к харизматичному Кастеру вместо того, чтобы брать его под стражу.

Дилижанс прибывает в Дэдвуд за несколько минут перед армией Кастера, сейчас насчитывающей четыре тысячи человек. Войска быстро подчиняют город и приступают к строительству укреплений и рытью траншей по периметру, что займет несколько ближайших дней.

Пропавший шахтер

Шахтер, добывавший призрачную руду и сгинувший во время недавней резни, носил имя Уоллес Блант. Однако призрачные шахтеры (или даже мифические шахтеры-призраки) не имеют к этому отношения. Блант случайно натолкнулся на несколько фургонов с оружием Айрон Дрэгон, направлявшихся к Башне Дьявола, и, проследив за ними, заподозрил существование нелегального шахтерского города в Черных холмах. Любопытный Блант поделился догадками с Чарли Быком и принялся рыть в этом направлении. Шатаясь вокруг Мрачной Драгоценности, он был схвачен отрядом последователей Ворона, которые передали пленника людям Чанга. А те за излишнее любопытство решили его вздернуть.

Теперь Чарли Быку нужна помощь в поисках Бланта. Найти Чарли не сложно — чуть-чуть расспросов и успешная проверка уличного чутья, вот и всё, что потребуется. Количество попыток не ограничено, но каждая требует общения с новым персонажем ведущего и занимает около часа.

Рано или поздно герои узнают, что Вечный Бык, известный местным как Чарли Бык, большую часть своего времени проводит в театре Лангриш, что на Мэйн-стрит. Это место легко найти просто обойдя город. Обратись к описанию Дэдвуда (см. стр. 64), чтобы выяснить, где именно располагается театр.

Критик

Афиша театра Лангриш сообщает, что сейчас демонстрируются «Избранные сцены из «Короля Лира», ознакомиться с которыми можно за скромную плату в пять центов. Примерно каждые десять-пятнадцать секунд изнутри доносятся звуки выстрелов, одобрительные аплодисменты и развязный хохот. Любой, кто заплатит монетку скучающей девице в кассовой кабинке, может зайти внутрь и найти себе место.

Прочти следующее, когда герои окажутся в полумраке зала.

Человек в королевском наряде стоит посреди сцены, безумного вида шут шныряет у его ног. С помоста над сценой кто-то поливает актеров «дождем» из бидона с водой. «Ты, гром!» — провозглашает король. — «Расплющи чрево круглое земли, испепели зародыши природы!» Вслед за этой репликой

из-за занавеса доносится громыхание листа гофрированной жести, изображающее раскаты грома. Несколько зрителей (в основном здесь явно собрались шахтеры), палят в потолок, топают ногами и довольно вопят.

Успешно пройдя проверку *внимания*, герои заметят одного зрителя, очевидно не слишком довольного представлением, — индейца, сидящего на балконе справа от сцены. Пройдя проверку с подъемом, герои также заметят сотни дырок от пуль в крыше театра.

Вечный Бык — лакота сиу, но учился на Восточном Побережье, где многое успел обдумать и решить для себя — в частности, осознать преимущества Старых Путей. Однако, вернувшись в земли Народов сиу, Чарли Бык обнаружил в себе слабость к древним пьесам и преданиям бледнолицых. Проблема в том, что после театральных и оперных представлений Восточного побережья, актеры Запада имеют для него весьма бледный вид.

На балкон, где Чарли Бык недовольно бормочет себе под нос что-то на родном наречии, ведет узкий лестничный пролет. Те, кому знаком язык сиу, могут разобрать: «Глупые бледнолицые. Никакого уважения к первоисточнику». Когда кто-то из персонажей прочистит горло или тронет Чарли Быка за плечо, прочти следующее.

Индеец резко поворачивается к вам и отступает на пару шагов, выставив короткий обсидиановый нож.

— Какого черта вам надо? В этот раз монета не была деревянной. Отстаньте от меня!

Чарли Бык (Вечный Бык): см. стр. 278.

Успешная проверка *убеждения* позволит доказать Чарли, что герои не работают на Джека Лангриша и не собираются вредить ему. Добавь +2, если говорящий прямо упомянет Вовоку. В случае провала Чарли не желает иметь с отрядом никаких дел, а если попытаться задержать его, со всех ног бросится на утёк. В этом случае героям придется найти другой способ завоевать его доверие.

ПРОПАВШИЙ БЕЗ ВЕСТИ

Поняв, что герои ему не угрожают, Чарли Бык предлагает им присесть. Прочтите следующее.

— Не волнуйтесь… За выстрелами нас никто не услышит. Так это вы выручили Вовоку? Друзья мои, все Танцующие с Духами благодарны вам за это. Это я посоветовал Вовоке принести викаса весть о рождении белого тельца. Не все отнеслись к ней с должным вниманием… Но они должны были услышать её. Сейчас меж племенами ведутся споры. Они решают, что же делать дальше. А вороны, меж тем, собираются. Думаю, враг уже здесь, в Дэдвуде, но доказательств у меня пока нет. Один шахтер, Уоллес Блант, в тайне сообщил мне, что стал свидетелем сделки между китайцами и представителями моего народа, что прошла глубокой ночью. Четыре дня назад он сказал мне, что кое-что нашел, а потом покинул город, чтобы проведать свой участок. До сих пор он не вернулся, и не в его привычках отсутствовать так долго. Я волнуюсь за его судьбу.

Вовока перед советом отозвался о вас весьма уважительно. Если вы согласитесь, я хотел бы обратиться к вам за помощью. Найдите Бланта и выясните, что он узнал об этих тайных делах между Чангом и моим народом.

Чарли Быку нечем заплатить, но он много времени провел на Диковинном Западе и знает о Дэдвуде практически всё. Он готов поделиться любым знанием, если это хоть как-то поможет его новым друзьям. Если же «герои» отказываются помогать иначе, чем за деньги, он просто качает головой и уходит. На следующий день индеец отправится самостоятельно разузнать об исчезновении Бланта и даже может поделиться полученными сведениями с героями, если они вновь явятся к нему и будут просить достаточно вежливо.

Что касается исчезновения Уоллеса Бланта, Чарли Бык знает немного сверх того, что уже сказал. Ему известно, где находится участок Бланта — около двенадцати миль к юго-юго-за-

паду от Дэдвуда, в Чёрных Холмах — и он может указать путь на грубо нарисованной карте. По словам Чарли, Уоллес Блант большую часть времени проводил за разработкой своего участка, а, приезжая в город, общался только с клерком, отвечающим за участки в Офисе по делам индейцев, да с барменом из салуна «Наттэл и Мэнн № 10».

ВСЕГО ЛИШЬ ПАРА ВОПРОСОВ

Получив карту, герои скорее всего отбывают на поиски Уоллеса Бланта. Однако перед этим они могут захотеть сделать ещё пару остановок в городе.

ОФИС ПО ДЕЛАМ ИНДЕЙЦЕВ

Клерки, все как один с козырьками на головах, углублены в работу за столами, когда входят герои. Джозеф Медвежий Коготь, индеец сиу, наряженный в щегольской чёрный костюм, управляет этим офисом и следит, чтобы каждый шахтер в Чёрных холмах использовал свой участок по правилам и исправно платил ежемесячную пошлину в размере $100. Кроме того он является тайным последователем Ворона и приближенным союзником Сидящего Быка.

Медвежий Коготь радушен, однако на вопросы об Уоллесе Бланте отвечает сдержанно. Он заглядывает в верхний ящик своего картотечного шкафчика.

— Дайте взглянуть… Блант… Блант… Вот он! Уоллес Блант. Ах да, он был здесь четыре дня назад. Ежемесячная пошлина выплачена полностью, счёт в полном порядке. А в чем проблема? Он что-то натворил?

Медвежий Коготь скользок, как и полагается юристу с Восточного побережья, и действует тонко. Он старается выудить любую информацию о том, что именно ищут герои и кто послал их, не спрашивая ни о чем из этого прямо. Ему доподлинно известно, что произошло с Блантом, хотя он никогда в этом не признается. Также он передаст Сидящему Быку всё, что узнает о героях.

САЛУН "НАТТЭЛ И МЭНН № 10"

У Наттэла и Мэнна можно отыскать бармена, с которым Уоллес Блант частенько перебрасывался словечком — его имя Том Наттэл. Этот грузный седовласый джентльмен отлично помнит Бланта.

— Уоллес Блант! Отличный клиент. И славный парень! Как у него делишки?

Узнав, что Блант пропал, Наттэл мрачнеет.

— Не порадовали вы меня этой новостью, мистер. Очень надеюсь, что он в порядке, и никакие сиу или проклятые призрачные шахтеры не сцапали его. Слыхали о призрачных шахтерах? Та еще заноза в заднице. Кое-кто из местных болтает, что все погибшие в своих шахтах до сих пор бродят по округе в виде злобных призраков — ищут отмщения, как говорят. Если верить Фрэнку Брайанту и его парням, всё это чистая правда.

Том Наттэл готов рассказывать о подобных вещах часами. Обратись к разделам, описывающим Дэдвуд (стр. 64) и Чёрные холмы (стр. 92) в главе Ориентиры, там ты найдешь информацию для этого разговора.

НА ПОИСКИ

Согласно карте Чарли Быка (она приведена здесь, выдай игрокам копию), отряду нужно выехать из Дэдвуда по южной тропе и углубиться в Чёрные холмы. Прочти следующее, когда герои выдвинутся в этом направлении.

Примерно час вы едете по грязной тропе, уходящей на юг от Дэдвуда. С угрюмых серых небес льется холодный дождь. Безрадостные склоны Чёрных холмов высятся вокруг, а впереди виднеются мрачные предостерегающие знаки, оставленные у тропы воинами сиу — мёртвые тела, развешанные на шестах и оставленные гнить. Это останки солдат и шахтеров, неосторожно нарушивших границы владений индейцев.

Вдоль дороги висит больше двух десятков полуразложившихся трупов, но Уоллеса Блан-

та среди них нет. Пусть твои ковбои пройдут проверку *храбрости* (страх/тошнота). Двое из мертвецов — люди-с-шеста, чудовища с размякшей от дождей шкурой, сходящие со своих шестов чтобы убивать путников. Попробуй действовать тоньше, так выйдет страшнее: «Эй, только я это сейчас слышал?» — «Должно быть просто дождь, амиго»…

Люди-с-шестов (2): см. «Deadlands: Книга Маршала».

УЧАСТОК БЛАНТА

На первый взгляд участок Уоллеса Бланта довольно невзрачен — просто несколько мелких пещерок, выбитых в стене глубокого оврага, по дну которого протекает ручей. Хлипкий сарай и разбросанные шахтерские инструменты дополняют картину. Подойдя ближе, герои смогут увидеть больше.

Спустившись в овраг, вы можете повнимательнее осмотреть участок Бланта. Шахтерские инструменты измазаны в засохшей крови — с виду её тут очень много. На стене сарая темнеет всплеск больших подсохших бурых пятен, словно какой-то бедолага повстречался с Создателем прямо на том месте, где вы сейчас стоите.

Герои, успешно прошедшие проверку *внимания*, быстро поймут, что здесь не стреляли — нигде нет ни отметин от пуль, ни пустых гильз. Проверки выслеживания дадут некоторый результат, но следов так много, что разобраться в них нет никакой возможности.

Кровь расплескали Фрэнк Брайант и его дружки (известные как «призрачные шахтеры»), но к исчезновению Уоллеса Бланта они не имеют никакого отношения. Обнаружив брошенный участок, они просто решили попользоваться им. Равно как и спящий сейчас в сарае шахтер.

РАССКАЗ ГИДЕОНА

Когда отряд прибывает на участок Бланта, Гидеон Горрел как раз прикорнул в сарае. Его собственный участок всего в паре миль отсюда. Он

пришел набрать воды в ручье Бланта, но закончил тем, что долго бродил по безлюдному оврагу, в надеждах отыскать незамеченный кем-нибудь кусок призрачной руды или лопату взамен той, что сломал на днях. Увидав кровь, он перепугался и собрался было дать деру… Но тут глаз Гидеона зацепился за бутыль пойла рядом с койкой. Любой, кто заглянет в сарай, обнаружит Гидеона, который задремал, прикончив виски.

Гидеон Горрел: используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»). Гидеон вооружен двустволкой.

Разбуженный седобородый Гидеон в ужасе подскакивает, он всё ещё слегка нетрезв. Когда суматоха уляжется, он расскажет, что привело его сюда. Если спросить его о том, куда мог подеваться Блант, он может пролить чуток света на этот вопрос.

— Ну, это точно не Уоллеса кровь, как бог свят. Ума не приложу, откуда она взялась, но её не было, когда он уходил. Небось, проделки призрачных шахтёров, они вечно тут ошиваются. Уоллес, он сказал, что есть одна непонятная паршивая штука, о которой он, дескать, намерен выяснить всю правду. Держись своего участка, так я ему сказал. Но нет, дождешься от него, как же. Он сказал, что пойдет в шахтёрский город, который называется Мрачной Драгоценностью. Я ему говорю: да ведь нет в Чёрных холмах городов, окромя Дэдвуда! А ты сходи, говорит, на восток от Чеслоу-Форк. И смеется. Ха! Нет уж, спасибо!

Гидеон покажет на карте, где находится Чеслоу-Форк, но ни под каким предлогом не согласится отправиться туда с героями. После того, как отряд уедет, старый шахтёр разживётся парой фунтов призрачной руды из запасов Бланта и новой лопатой, после чего отправится обратно на свой участок.

ПАТРУЛЬНЫЙ ОТРЯД

Сиу прекрасно известно о шахтёрских изысканиях Чанга, и излишне говорить, что это приводит их в ярость. Единственное, что удерживает индейцев от выхода на тропу войны, — соглашение Чанга и Сидящего Быка. Так что пока они просто наблюдают.

Когда герои приблизятся к Мрачной Драгоценности примерно на расстояние мили, на них обратит внимание небольшой отряд индейцев хункпапа (лакота), который возглавляет хитроумный шаман по имени Остророгий Бизон. Индейцы прячутся на гребне скалы над тропой, они залегли в густом кустарнике и почти не видны (+4 к их проверкам *маскировки*). Если не выходить с ними на конфликт, индейцы просто посмотрят, как отряд проходит мимо.

Если отряды всё же встретятся, используй таблицу *реакции персонажей* из «Дневника авантюриста» с модификатором –2, как обычно во владениях Войны. Одного лишь присутствия индейца среди героев недостаточно для доброжелательного отношения. Эти хункпапа привыкли, что в них стреляют едва заметив, так что не доверяют чужакам.

Остророгий Бизон: дикая карта. Используй параметры индейца шамана («Deadlands: Книга Маршала»).

Воины хункпапа (по двое на каждого из героев): используй параметры индейца воина («Deadlands: Книга Маршала»).

Если героям удастся завоевать доверие индейцев, Остророгий Бизон расскажет им про тайный вход в Мрачную Драгоценность через русло ручья, а также откроет, что шахты поселка имеют выходы на другой стороне холмов, примерно в пяти милях отсюда (см. далее). Сам он не желает подходить к лагерю Чанга ближе, чем сейчас.

БЛЕСК МРАЧНОЙ ДРАГОЦЕННОСТИ

«Мрачная драгоценность» — это буквальный перевод на английский слова, которым китайцы называют призрачную руду. То же название Чанг дал нелегальному шахтерскому лагерю, который тайно основал в Чёрных холмах. По крайней мере для бледнолицых это секрет. Как было сказано выше, сиу осведомлены о существовании города и не слишком этому рады.

Описание Мрачной Драгоценности ты найдешь на стр. 78.

ПРОНИКНОВЕНИЕ

Если герои намерены исполнить обещание, данное Чарли Быку, то проникнуть в Мрачную Драгоценность — единственный способ отыскать Бланта. Как именно это будет сделано, решать им. Можно попытаться войти через дыру в основании стены (там через дренажную канаву протекает ручей); пробраться сквозь ограду из колючей проволоки и затем спуститься по склону каньона; ворваться напрямик в главные ворота или даже перелезть через стену на глазах у охраны. Охранники здесь настроены сначала стрелять, а уж потом задавать вопросы.

Когда герои двинутся на приступ, попроси их пройти проверку внимания. Те, кто получит успех, заметят локомотив Айрон Дрэгон, который стоит так, словно готовится въехать прямо в шахты. Получив подъем, можно увидеть также несколько паровых дрезин (см. стр. XXX), стоящих у входа в шахту.

А ВОТ И БЛАНТ

Внутри лагеря нашим лазутчикам придется проходить проверки маскировки, чтобы оставаться незамеченными. Вне боя каждая успешная проверка позволяет переместиться на расстояние, равное пятикратному значению шага персонажа. Лагерь полон шахтёров, железнодорожных воинов и тонгов бойцов кунг-фу. Дозорные считаются активными охранниками — они высматривают индейских налётчиков или возможных нарушителей.

Отыскать блудного шахтёра не так уж сложно. Сняв труп бедолаги с виселицы, бойцы Чанга выставили его на всеобщее обозрение у фасада Центра снабжения Су — в качестве предупреждения для всех, кто осмелится бросить вызов могучему военачальнику Чангу. Там труп остается там и сейчас с вываленным чёрным языком, весь серо-синий, изрешечённый пулями и с петлёй, до сих пор свисающей с шеи. Пусть те, кто будет подходить близко и взаимодействовать с полуразложившимся трупом Бланта, пройдут проверки *храбрости* (страх/тошнота).

Хотя Блант уже явно сам никому ничего не расскажет, однако его маленький путевой дневник в кожаной обложке до сих пор покоится в нагрудном кармане рубахи. Люди Чанга не удосужились туда заглянуть. Текст с последней страницы ты найдешь во врезке, Маршал.

ПОПАЛИСЬ!

Существует серьезный шанс того, что героев заметят, пока они будут осматривать труп. Каждый раунд, что отряд проведёт на крыльце Центра снабжения Су, совершай проверку *внимания* за самураев, патрулирующих лагерь. Они ходят небольшими группами, но едва увидев нарушителей, сразу же начинают бить тревогу.

Самураи (по одному на каждого из героев): используй параметры Семерых со стр. 259.

Достаточно опытный и удачливый отряд имеет шансы войти и выйти обратно, никого не потревожив, и в этом нет ничего страшного (кроме, возможно, лёгкого разочарования). Тем, кто попадется, придется поторопиться, пока вся охрана лагеря не свалилась им на головы. Чтобы перебраться через стены или добраться до выхода, придется пережить серьезную драку — вид огромной толпы разъяренных китайцев намекает на это весьма недвусмысленно.

Если герои не слышали рассказа Остророгого Бизона или сами не сумели сложить два и два, то пусть пройдут проверку *смекалки*, чтобы припомнить о странно стоящем локомотиве. Успех позволит нашим умникам предположить, что существует и ещё один путь из лагеря.

ПОДЗЕМНАЯ ПОГОНЯ

Большинство героев моментально оседлает паровую дрезину, едва увидев её брошенной без присмотра у входа в шахту. Если отряд захватит одну, две оставшиеся займут, разделившись поровну, железнодорожные воины Чанга, а Семеро поедут на своих паровых мотоциклетах. Далее следует скоростная погоня по тун-

Дневник Бланта

2 сентября 1880 г. Прошлой ночью было полнолуние, и я видел кое-что необычное. Я решил пройтись на северо-запад, глянуть на тот здоровенный оползень, про который говорил Гидеон. Если там открылась новая жила, заполучу её первым.

Всё случилось к югу от Башни Дьявола, прямо в тени этой колдовской горы. Луна вдруг ушла за тучу, и в темноте тропа мигом куда-то делась. Осмотревшись, я заметил мерцающий свет фонаря в кромешной тьме на равнинах и рванул к нему со всех ног.

Я полез через холм, на вершине которого стояло несколько сосен. Так бы, наверное, и проломился через ветки вниз по склону, но тут в сапог мне попал репей. На счастье. Потому что под холмом, прямо и чуть налево от меня, вдруг оказалась куча китайцев, вооруженных до зубов! А справа — ну прямо целая армия сиу на лошадях! Я забился под корни сосен и притих.

Было понятно, что обстряпывается какая-то сделка. Главный китаец принялся о чем-то говорить с сиу, потом его люди притащили целую кучу ящиков и бочонков. Сиу особо болтать не стали, просто осмотрели полученное и вместе с грузом скрылись во тьме. А я всё лежал, ждал когда смогу последовать их примеру. Было это, по-моему, прямо на запад от Бель-Форч, в том месте где тропа Башни поворачивает на север, к горе, а прямо над тропой торчит несколько корявых сосен странного вида.

Стоило бы сейчас взяться за кайло, но я никак не могу выбросить эту историю из головы. Гидеон говорит, что на свете нет зла, кроме того, что творят люди. Теперь любопытство не даёт мне покоя…

Решено, отправлюсь на юг, в шахтерский лагерь Айрон Дрэгон, осмотрюсь и разузнаю, что смогу. За один день участок никуда не денется.

нелям шахты — используй правила погонь из «Дневника авантюриста». И даже после того, как герои избавятся от преследователей, им всё ещё будет нужно отыскать путь к ближайшему выходу.

Единица расстояния для погони на машинах равна пяти клеткам, для пешей погони — одной клетке. Отряд начинает в двух единицах впереди преследователей. Из-за того, что извилистые тоннели полны ям и закоулков, на все проверки вождения налагается штраф –1. Добавь часто появляющиеся препятствия в виде шахтёров, низко висящих камней или внезапных поворотов, которые будут усиливать штраф в текущем раунде до –2.

Едут герои на дрезинах или убегают пешком, в любом случае, на пятки им наступает впечатляющая толпа громил. И они не сдадутся, пока отряд не оторвется окончательно или не будет повержен. Если герои предпочтут броситься в бой прямо в Мрачной Драгоценности, то врагов будет вдвое больше, чем описано далее.

Воины кунг-фу (4): используй параметры мастера боевых искусств («Deadlands: Книга Маршала»).

Семеро (7): см. стр. 259

Боевики Айрон Дрэгон (4): используй параметры стрелка («Deadlands: Книга Маршала»). Они вооружены винчестерами`73.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда герои возвращаются к Чарли Быку с дневником Бланта, он расстроен известием о судьбе товарища, но по достоинству оценивает полученную информацию. Существование Мрачной Драгоценности для него явно сюрприз, услышав о нелегальном шахтерском поселке, он произносит: «Всё даже хуже, чем я думал».

Чарли настойчиво просит героев разузнать побольше о встрече, которую видел Блант. Он подозревает, что это могла быть сделка, заключенная между последователями Ворона и Чангом, и потому весьма заинтересован в новой информации.

3. В КРЕПОСТИ УЖАСА

Начни это приключение с того, что отряд осматривает место встречи, описанное в дневнике Бланта. После завершения второго эпизода должно пройти какое-то время. Башня Дьявола стоит уже тысячи лет, так что подождет и ещё месяц, пока герои будут искать себе неприятности в Дэдвуде и, быть может, заработают ещё по одному ценному пункту выдержки.

Подразумевается, что положение вещей в Башне Дьявола довольно стабильное — то есть, если никто не вмешается, она будет оставаться в том же виде ещё очень долго. Есть сцена, с которой всё начнется, а также четко очерченный финал, в промежутке же герои вольны действовать по своему усмотрению. Будь готов, что история потребует больше времени, чем две-три встречи, если игроки окажутся предоставлены самим себе. И конечно, ты можешь всё ускорить, ведя их за ручку в нужном направлении.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Начало этой истории сокрыто во мраке прошлого. И речь не о временах Коронадо. Я говорю о доисторических временах, Маршал, когда ацтеки, инки и майя правили зелеными джунглями Юкатана из громадных городов, пропитанных кровью человеческих жертвоприношений. О тех временах, когда пришельцы посетили Землю на кораблях из сияющего металла. Ты всё верно понял, Маршал, пришельцы из космоса.

Это были странные создания, но по большей части дружелюбные. Они лишь изредка разоряли поля или сжигали приставучих надоед красными лучами. Местные приняли их за богов, и они правили очень, очень долго. За те годы «боги» заложили надежный фундамент новой империи и в своих безумных лабораториях вывели человеческих гибридов-полукровок.

Полукровки были свирепыми, устрашающими созданиями. И когда пришельцы внезапно покинули Землю тысячи лет назад, они поручили дела своим созданиям.

Ожидалось, что полукровки просто будут поддерживать ситуацию в равновесии, пока не вернутся их чистокровные хозяева. Однако вскоре боевые инстинкты взяли верх, и они начали войну, в результате которой захватили всю Мексику и добрую часть Северной Америки. Для них это было сравнительно несложно. Веками они держали человечество в когтистом кулаке, правя из рассеянных повсюду аванпостов и анклавов.

Оторванное от своих внеземных создателей общество полукровок в конце концов деградировало. Последовало неизбежное восстание людей, к которому нелюди, ранее никогда не сталкивавшиеся с целенаправленным сопротивлением, оказались совершенно не готовы. Армии туземцев, стократно превосходящие полукровок числом, обрушились на их аванпосты, убивая всех и каждого. Годами на разбежавшихся бывших владык шла охота, покуда не были уничтожены почти все из них.

К 1880-му году сохранился лишь один анклав — Башня Дьявола — и здешние несчастные «дьяволы» определенно видали лучшие времена.

НЕДАВНИЕ СОБЫТИЯ

В 1876-м году обитатели Башни Дьявола, которых сиу называют паха вансикa («горные дьяволы»), чувствовали себя довольно неплохо. Они всё ещё пользовались множеством технологий своего народа, даже если и не всегда помнили, как именно те должны работать и как их в случае чего починить. Полукровки сохранили кастовую структуру своего общества — воины, техножрецы и рабочие. А еще у них была великолепная, источенная переходами и пещерами гора, которую они называли домом.

Единственное, чего им хотелось, чтобы их не беспокоили, и по большей части так оно и выходило. Если полукровкам нужно было мясо, они устраивали набег на очередной лагерь сиу, кроме того множество генетически измененных зверей бродило по лесам в окрестностях горы, отпугивая возможных нарушителей.

В Книге Маршала ты мог читать историю о том, как Чанг отправился в Башню Дьявола с отрядом отборных мастеров кунг-фу, самураев и китайских колдунов. Вернувшись с остатками выживших, он сказал викаса, что паха вансикa больше их не потревожат, и так оно и вышло. Таким образом Чанг получил право проложить рельсы к Дэдвуду, а остальное, как говорится, детали.

Конечно, это далеко не вся история. Чанг убедил сиу в том, что ему удалось уничтожить всех чудовищ в безжалостной битве. На самом же деле, увидев, на что способны их чудесные игрушки, Чанг заключил с полукровками сделку. В обмен на обещание не выходить за пределы горы и прекратить набеги на сиу, Чанг обещал поставлять полукровкам желанную человечину. Возможность выменивания невероятно продвинутых агрегатов стала вишенкой на этом торте.

На какое-то время все получили именно то, чего хотели. Чанг спокойно торгует призрачной рудой на Высоких Равнинах, сиу могут не беспокоиться о налетах паха вансикa на их лагеря, а полукровки без хлопот получают от Чанга тела. Если хорошенько прислушаться то, пожалуй, удастся услышать, как посмеиваются довольные Жнецы.

МОЛОТ И НАКОВАЛЬНЯ

В глубинах Башни Дьявола скрываются врата в Земли Охоты. Построив рядом с ним особый генератор, полукровки сумели приспособить энергию мира духов для питания своих устройств. Даже превратившись в суеверный народ, страдающий от вечных внутренних распрей, они всё же сумели с этим справиться.

В конце 1876-го года для полукровок всё резко покатилось под откос. Мрачный незнакомец явился через врата — абсолютно из другого времени — и, прежде чем покинуть Башню Дьявола, успел поубивать множество её обитателей. Через какое-то время он вернулся с артефактом, называемым Сердцем Тьмы, и вот тогда по-настоящему разверзся ад. Генератор был уничтожен, все герои-захватчики погиб-

ли или пропали в мире духов, а хуже всего пришлось полукровкам. Многие из них погибли в тот день.

От этого удара они так и не оправились. Без генератора, ранее забиравшего большую часть энергии врат, влияние Жнецов обрушилось на полукровок в полную силу. Гражданская война разделила Башню Дьявола. Медленная деградация полукровок обрела лавинный характер и очень быстро гора сделалась обителью дикости и ужаса.

Чтобы узнать, что будет дальше, героям придется забраться в самую сердцевину происходящего.

ЗАВЯЗКА

Приключение начинается с того, что отряд прибывает к Башне Дьявола в надеждах увидеть встречу людей Чанга и сиу. Сверься с картой окрестностей, чтобы понять, где находится место, описанное в дневнике Уоллеса Бланта.

Для начала я дам тебе общую картину, а потом уже перейду к детальному описанию Башни Дьявола — в том числе я расскажу, каким образом толпа исследователей пещер может войти и выйти оттуда, а также какие ужасы будут ожидать их внутри. Следом за этим ты найдешь описание финала, кульминационной сцены, в которой герои наконец доберутся до врат. Это до ужаса много слов, так что начнем прямо сейчас, Маршал.

МЕСТО ВСТРЕЧИ

В дневнике Бланта очень подробно описано место встречи, но он не вдавался в подробности относительно времени, если не считать упоминания, что произошло всё «посреди ночи». Точка находится в западной части тропы Башни, ведущей от Дэдвуда к Башне Дьявола, у одинокой гряды холмов в западу от Бель-Форч-ривер (см. карту).

Героям придется успешно пройти проверку внимания, чтобы обнаружить именно те сосны, о которых писал Блант в своем дневнике. Успешная проверка *выслеживания* покажет множество следов копыт и колес, приходящих и уходящих от гряды в разные стороны. Большие группы людей встречались здесь несколь-

ко раз за последнее время. Сейчас у холма нет ни души и до следующей передачи оружия остается ещё по крайней мере несколько дней.

Любой, кто успешно пройдет проверку *внимания* на месте встречи, отыщет в грязи несколько до сих пор дымящихся окурков. Если проверка пройдена с подъемом, то удастся обнаружить небольшую пиктограмму «ворон», вырезанную на коре одной из сосен.

СНЫ НАЯВУ

Примерно в это время отряд начинают посещать видения. Чем сильнее герои вовлекаются в расследование, тем настойчивее им будет являться призрак индейца. Выбери самого подходящего героя (если в отряде есть индеец, то это идеальный кандидат), он станет первым. Отзови игрока в сторонку и в тайне от остальных зачитай ему следующее.

Ты смотришь на очертания Башни Дьявола вдали и вдруг с удивлением замечаешь фигуру индейца, стоящего меж сосен невдалеке. Его одежда украшена множеством белых перьев. Пристально посмотрев на тебя, он произносит:

— Отыщи врата в отраженную реальность. Даруй мне свободу.

Ты моргаешь и он исчезает без следа.

Не важно, что решат герои — исследовать окрестности Башни Дьявола (см. далее) или устроить наблюдательный пост и подождать следующей встречи сиу и последователей Ворона — любого, кто пробудет здесь достаточно долго, посетит то же видение. Персонажи-индейцы, получившие успех при проверке *общедоступных знаний* (со штрафом –2, если герой происходит не из Аризоны), определят, что индеец из видения принадлежит к племени хавасупаи, что происходит из окрестностей Большого каньона в Аризоне. Проверка, пройденная с подъемом, позволит узнать, что это шаман, тотемным духом которого является Орел.

Когда видение станет сильнее или герои разобьют лагерь и лягут спать в окрестностях Башни Дьявола, прочти следующий отрывок в качестве сна наяву или ночного кошмара.

Ты стоишь на вершине горного хребта. Ревущий ветер рвет твою одежду. Ты пристально смотришь на Башню Дьявола. Гора — абсолютно черный монолит на фоне красного неба. Индеец из видения стоит рядом с тобой.

— Вороны повсюду, — говорит он. — Отыщи врата и освободи меня.

Гром и молния обрушиваются с небес.

— Река, главный вход и кратер. Все они ведут в обитель дьяволов. Врата скрыты внутри.

Облака разверзаются дождем, и ты просыпаешься.

Отряду необходимо добраться до врат внутри Башни Дьявола (зона L5), чтобы понять, как им помочь шаману. В любой точке вокруг горы сила *увидеть/скрыть сверхъестественное* может дать общее ощущение местонахождения врат в мир духов относительно заклинателя. Это самый крупный источник мистической энергии в округе. Используя полученное направление, достаточно упорные герои рано или поздно смогут найти способ добраться до цели.

Можешь давать подсказки во время блужданий отряда по Башне Дьявола, если тебе кажется, что это нужно. Пусть кому-то вновь явится дух шамана, который скажет что-то вроде: «Вниз. Дверь где-то под вами». Ты можешь даже давать прямые указания, к примеру, если израненные герои вот-вот вломятся в крайне опасную область внутренностей горы («Не туда, глупцы — там вы все погибнете!»).

С другой стороны, ты можешь оставить выбор пути и образ действий полностью на совести игроков, Маршал. Все зависит от твоего взгляда на игру.

ТРОПА К БАШНЕ

Тропа, ведущая к Башне Дьявола, пересекает Бель-Форч-ривер к востоку от места встречи. Оттуда она вьется через обширный город луговых собачек, сворачивает на север, а потом вновь забирает на восток, заканчиваясь у ворот Чанга в западном склоне горы. Все эти ме-

ста богаты на опасности, так что обычно мало кто получает возможность добраться до пещер внутри горы. Как внутри Башни Дьявола, так и вокруг неё *уровень страха* равен 4.

БЕЛЬ ФОРЧ

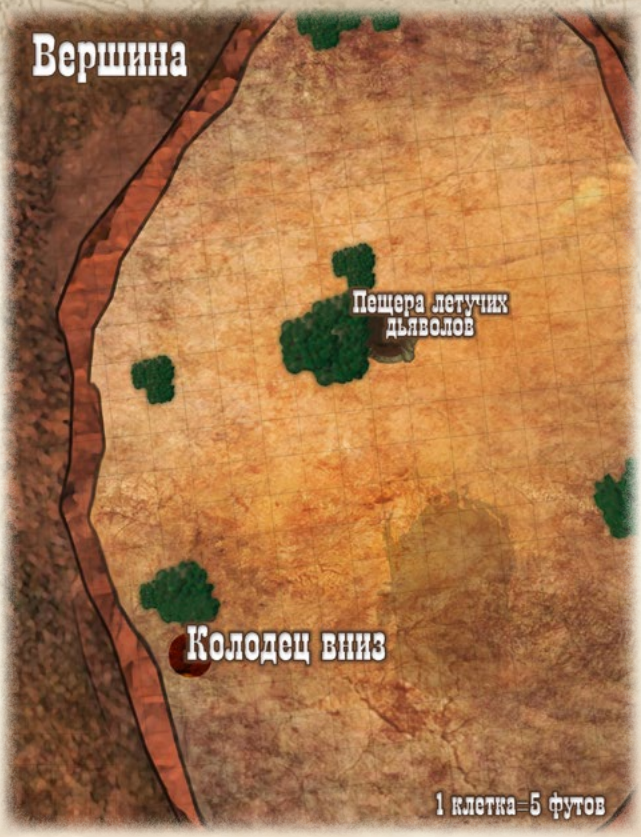
Существует путь в Башню Дьвола через Бель-Форч, но его непросто отыскать, а ещё сложнее ориентироваться там. Исследуя окрестности и получив успех при проверке выживания, персонажи могут понять, что вверх по течению вода в реке чистая, тогда как дальше она вдруг становится грязной и мутной. Причина в том, что часть речных вод отведена в подземный канал, служащий полукровкам своеобразной «канализацией». Так обитатели горы получают свежую воду и избавляются от нечистот.

Вода отведена от реки в гору через канал в точке А на карте окрестностей Башни Дьявола. Вход в подводный тоннель всего на шесть футов ниже поверхности, так что в него несложно проплыть. Беда в том, что Бель-Форч и подводные тоннели населены баррракудами-удильщиками — результатом одного из генетических экспериментов полукровок.

Вытягивай по одной карте, когда каждый из героев будет входить в воду. Если вытянута хотя бы одна фигурная карта, это означает атаку баррракуд-удильщиков. Если вытянут джокер, атака последует только после того, как пловцы окажутся в подземном протоке (баррракуды прекрасно «видят» в темноте!).

Баррракуды-удильщики (по две на каждого из героев): см. стр. 248

Проток в конце концов заканчивается в тёмном подземном озере в основании Башни Дьявола (см. подземное озеро на стр. 140). По пути имеется несколько воздушных карманов, но чтобы достигнуть каждого из них требуется успешная проверка *плавания* (со штрафом –2 за темноту, если у героев нет с собой защищенного от воды источника света). Тот, кто минует таким образом три кармана, достигнет озера. Если пловец проваливает проверку, обратись к правилу вода («Дневник авантюриста»).



Грязная, омерзительная, отравленная жидкость изливается из Башни Дьявола в Бель-Форч в точке В на карте. Проверки *плавания* для преодоления этого вонючего и едкого протока совершаются со штрафом –4 (дополнительные –2 отражают необходимость преодолевать течение нечистот). Ну, по крайней мере, здесь можно не беспокоиться о баррракудах-удильщиках.

ГОРОД ЛУГОВЫХ СОБАЧЕК

Громилы Чанга, стоящие лагерем у входа в гору, знают, что существует лишь один способ безопасно пересечь город луговых собачек по тропе Башни — в фургоне, несущемся на полной скорости! Им хорошо известно,

Агрегаты полукровок

Уже в 1876-м году в руках у полукровок оставалось не так уж много устройств периода расцвета их цивилизации. К 1880-му году продвинутые игрушки стали так же редки, как зубы в курином клюве, а сами полукровки почти перестали ими пользоваться. Да уж, былые правители этих земель пали так, что ниже уже некуда.

Впрочем, это не значит, что в запутанных пещерах полукровок нет сокровищ, которыми можно поживиться. Описанные далее устройства разбросаны по Башне Дьявола и ждут тех, кто отыщет их.

Броня полукровок: защитная туника полукровок — удивительная вещь. Легкая, гибкая — ее можно носить под пыльником, не привлекая внимания. А самое главное, она обеспечивает владельца броней +2 в области торса.

Ручной фонарь: металлическая сфера, удобно ложащаяся в ладонь. По нажатию выключателя выдает мощный поток голубоватого света в пределах конического шаблона. Устройство не требует энергоячеек для работы, однако само по себе является довольно хрупким. Если уронить его или ударить, фонарь перестает работать. При бережном обращении устройство можно интенсивно использовать в течение d6 лет.

Медпакет: внешне медпакет выглядит, как половинка небольшого мяча. Его необходимо просто приложить плоской стороной к ране и нажать кнопку, после чего устройство само оборачивается вокруг повреждённого участка, оценивает ущерб и устраняет его, как по волшебству. Использующий медпакет должен совершить проверку лечения d10 с диким кубиком. Успех означает исцеление одного ранения, подъем — двух. Каждое исцеленное ранение вытягивает из энергоячейки 10 зарядов. Медпакет нуждается в батарее для функционирования, и его нельзя использовать во время боя. Неполадка: Если при проверке лечения игрок получает единицу (независимо от результата на диком кубике), медпакет наносит одно ранение.

Энергоячейка: говоря кратко, это батарея. Выглядит энергоячейка как металлический цилиндр примерно трех дюймов в длину. Они одинаковы по размеру и подходят ко всем устройствам полукровок. Энергоячейка может содержать до 30 зарядов. В случайно найденной энергоячейке обычно остается 2d10+5 зарядов. Нет никакой возможности восстанавливать заряды в энергоячейках.

Лучевик: ты ведь и минуты не сомневался, что здесь будут лучевые пушки, амиго. Когда-то это было обычное оружие полукровок, которым они жгли врагов на расстоянии. С виду это причудливый пистолет величиной с обрез дробовика. Когда нажата спусковая кнопка, из рабочего конца устройства вырывается нестерпимо яркий красный луч. Лучевик использует для выстрелов энергоячейки, и на его боку есть верньер, с помощью которого можно выставлять мощность, иными словами — количество зарядов на один выстрел (максимум 6), а также переключатель смертельного и несмертельного режимов. Имей в виду, что поясняющие знаки на переключателях выполнены иероглифами полукровок, а потому для того, чтобы перевести оружие в нужный режим, требуется пройти проверку смекалки (–2). Дистанция: 12/24/48; урон: 1d6/заряд; 1в; вес: 2; особенности: смертельный или несмертельный урон, до 6 зарядов на выстрел; неполадка: если при проверке стрельбы герой сталкивается с осложнением (1,2), лучевик взрывается, нанося d8 урона за каждый заряд, использовавшийся для этого выстрела, всем в пределах среднего шаблона.

Шок-жезл: это оружие напоминает короткий посох со скругленными выпуклыми заглушками из толстого металла на обоих концах. Шок-жезл использует энергоячейку, владелец может устанавливать мощность удара в один, два или три заряда. Когда заряженный шок-жезл касается противника (атака касанием), цель должна пройти проверку выносливости (со штрафом, равным количеству вложенных в удар зарядов) и в случае про оказаться в шоке. Для использования шок-жезла требуются обе руки. Неполадка: если при проверке драки игрок получает единицу (независимо от результата на диком кубике), шок-жезл выпускает во владельца смертоносный импульс, наносящий d10 урона за каждый заряд, вложенный в текущий удар.

Переводчик: переводчик выглядит как маленькая металлическая пластинка, на которой выгравирован единственный иероглиф полукровок. Если носить его на шее, он будет механическим голосом переводить всё, сказанное владельцем, на язык тех, кто находится поблизости и не знаком с языком, на котором владелец говорит (и не спрашивай, откуда эта штуковина узнает, кто именно нуждается в переводе). У людей Чанга есть одно такое устройство, вторым владеет генерал Нор (см. стр. 135).

что местные обитатели — это далеко не привычные всем милые пушистые создания.

Здешние норы заселены луговыми пираньями — чудовищами, которых полукровки давным давно создали для охраны своего логова. Эти твари всегда голодны. Чириканьем и лаем они передают друг другу сигнал о приближении чужаков, после чего огромная стая набрасывается на незадачливого путника, едва тот оказывается в самом центре их территории.

Стаи луговых пираний (2): см. стр. 252

ВЕРШИНА

Вершины Башни Дьявола не так-то просто достичь, но целеустремленная группа скалолазов справится, обладая небольшим количеством удачи и большим — веревок. Если добавить к этому гирокоптер, задача станет куда менее обескураживающей (один такой агрегат можно арендовать в Дэдвуде, вместе с услугами пилота это обойдется в $200 за день). Так или иначе, чтобы осмотреться наверху, подниматься всё равно придется.

Вершина Башни Дьявола — это окружённая отвесными обрывами плоская и открытая площадка, с которой за редкими исключениями хорошо видна вся округа. В самом центре имеется обширная котловина, на дне которой расположены входы в пещеры. Там обитает большая колония летучих дьяволов.

Летучие дьяволы (12): см. «Deadlands: Книга Маршала».

Твари вылетают охотиться на всю ночь, но если уж встреча состоится, то их будет тьма. Любой, кто окажется на вершине Башни Дьявола сразу после заката или перед самым рассветом, непременно повстречается с улетающими или возвращающимися чудищами. Чужаков летучие дьяволы непременно попытаются прикончить и сожрать.

Тот, кто подойдет хотя бы на тридцать футов к юго-западному углу площадки и успешно пройдет проверку внимания, услышит, как где-то внизу воет ветер. Подъем при проверке означает, что персонаж заметил кусты, колышущиеся будто бы от воздуха, поднимающегося из-под земли, а за ними обнаружил колодец. Дыра уходит прямо в глубины горы и перегорожена надежной металлической решеткой (прочность 10, вес 250 фунтов).

Странно, но ток воздуха наводит на мысль, что сама гора дышит. Внутрь заглянуть почти невозможно, если только под рукой не найдется источника света, достаточно надежного, чтобы его не погасил постоянный поток влажного воздуха, попеременно струящегося внутрь и наружу.

Отодвинув решетку, герои смогут спуститься вниз, если у них хватит веревки. Ширина колодца непостоянна, она изменяется от четырех футов в диаметре в самом узком месте до восьми в самом широком. Шахта уходит вниз примерно на сто футов, после чего резко поворачивает на северо-восток и выводит в сады (зона G1)

Примерно на середине спуска расположено гнездо скатопырей. Твари вылетают из гнезда и принимаются жалить всех, кто пытается проскользнуть мимо. Использовать маскировку, вися на веревке, практически невозможно, но герои могут попытаться — скатопыри всегда считаются активными охранниками. В конце концов, именно для этого полукровки их и создали. Скатопыри не покидают колодец, даже чтобы преследовать нарушителей.

СКАТОПЫРИ (12)

Эти создания были выведены полукровками специально для охраны этого входа в крепость. Они выглядят как маленькие морские скаты-манты, летающие по воздуху подобно нетопырям. Большую часть времени они выживают, охотясь на жуков и мелких животных. Больше они не встречаются нигде во всем мире. Встревоженные твари издают злобное шипение, после чего бросаются жалить нарушителей до смерти своими хвостами. Меченым их яд не страшен, как и любой другой.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d6.

Навыки: драка d10, маскировка d10.

Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Жало:** сила+d4. Вводя цель в шок, жало впрыскивает яд. Цель должна пройти проверку выносливости (–2) и при провале свалиться на два часа с жесточайшей лихорадкой. На это время на все проверки параметров налагается штраф –2.
- **Полет:** шаг 6. Летают скатопыри довольно неуклюже.
- **Размер –2, мелкий:** по размеру скатопыри сравнимы с небольшими птицами. Каждый противник скатопыря получает штраф –2 к проверкам атаки.
- **Уязвимость+ (огонь):** скатопыри крайне восприимчивы к огню. Огненные атаки наносят им удвоенный урон.
- **Ужас:** шипение рассерженного скатопыря заставит любого замереть и пройти проверку храбрости.
- **Укус:** сила+d4.

ВХОД ЧАНГА

Самый прямолинейный способ проникновения в Башню Дьявола — это парадная дверь. В буквальном смысле. Вход прорезан в склоне Башни Дьявола и ведет в самое сердце горы, пронизывая толщу земли и монолитного камня. Вход в тоннель снабжен огромными, окованными сталью дубовыми дверями примерно в фут толщиной. Они заперты снаружи громадным засовом из бруса, толщина которого тоже примерно равна целому футу.

К несчастью, двери охраняет отряд людей Чанга. Успокойся, амиго. Хоть Чанг и обещал полукровкам, что вход в гору будут защищать его отборные и лучшие воины, на деле, он не слишком-то придерживается своих слов. Это те, кого застали спящими на работе или поймали на других проступках, для которых не было придумано специального наказания, так что Чанг решил сослать их сторожить Башню Дьявола.

Текучка в рядах охранников довольно серьезная. То и дело очередного утаскивает летучий дьявол или губит ещё какая-то напасть из числа шныряющих ночами по Высоким равнинам. Кое-кто просто сбегает, поняв, что Чанг не собирается снимать их с этой вахты и возвращать на железную дорогу. Остаются только самые терпеливые, и нарушителям здесь совсем не рады.

Важно то, что большую часть внимания они уделяют двери и тому, что может из-за неё явиться. Герои, собирающиеся подобраться к лагерю незамеченными, получают +2 к проверкам *маскировки* (помимо любых других дополнительных преимуществ вроде темноты, укрытий и т. д.) Перед лицом опасности большинство охранников станет драться лишь до тех пор, пока перевес будет оставаться на их стороне. Едва это переменится, они кинутся врассыпную, сверкая пятками!

На вахте постоянно находится восемь человек. Шестеро из них — это провинившиеся рабочие Айрон Дрэгон, сосланные сюда. Возглавляет их отчаянный Джо Лю со своей помощницей и любовницей Минни Чань. Джо встретил Минни, когда занял свой пост здесь в 1876-м году, и раз или два ему приходилось драться за неё с другими охранниками. После долгих четырех лет Джо Лю всё ещё уважает свою службу, но уже почти готов предать это уважение и рвануть отсюда когти, прихватив Минни.

У охранников нет четкого плана, что делать, если нечто большое и злобное прорвется из-за дверей. А тот, что есть, по большей части заключается в бегстве. Четыре лошади и паровой экипаж, заправленный призрачной рудой (20 фунтов) ожидают на краю лагеря. В свободное время охранники изредка объезжают территорию, но стараются не удаляться слишком сильно, опасаясь засад сиу.

Вход Чанга ведет на средний уровень пещер (см. стр 138).

Охранники (4): в прошлом китайцы-путеукладчики, ищущие любой предлог покинуть этот глухой угол. Используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»). Они вооружены огнеметами.

Опозоренный тонг (1): этот воин кунг-фу исполнял всё как должно, но не сумел победить

в битве. Чанг отблагодарил его за службу, сослав сюда. Используй параметры мастера боевых искусств («Deadlands: Книга Маршала»).

Ронин (1): этот самурай был когда-то одним из железнодорожных воинов Чанга, но не сумел соблюсти кодекс своего господина. Для него эта служба — единственный шанс искупить проступок, и он не намерен отступать, покуда бьется его сердце. Используй параметры железнодорожного воина Айрон Дрэгон («Deadlands: Книга Маршала»).

Минни Чань: Минни давно охраняет эти двери, но умирать за них не намерена — равно как и умирать за Джо. Когда припечет, она в первую очередь будет спасаться сама. Используй параметры мастера боевых искусств («Deadlands: Книга Маршала»), но сделай её *статистом*.

ДЖО ЛЮ

Джо — смазливый парень, которому удалось по-настоящему утомить Чанга в неподходящий момент. Когда-то он был одним из главных управляющих в иерархии Айрон Дрэгон, пока не высказал неосторожного предположения, что люди смогли бы работать продуктивнее, имей они условия получше. Чанг решил показать ему, насколько худшими эти самые условия могут быть. С тех пор Джо несет бессменную вахту у этих дверей.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d12, выживание d8, драка d10, знание (английский) d6, лазание d8, маскировка d8, плавание d8, стрельба d12, убеждение d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 3.

Черты: быстрая реакция, командный голос, мастер боевых искусств, мистический дар (искусство Ци), совершенное кунг-фу (пьяный стиль), уклонение,

Силы: доспех d8, меткость d8, сокрушение d10. **Пункты силы:** 20.

Снаряжение: дробовик Гатлинга, лучевик (12/24/48; 1d6/заряд; 1в; смертельный или несмертельный урон; до 6 зарядов на выстрел; неполадка), три энергоячейки (20 зарядов в каждой), переводчик полукровок, две лошади, амулет Айрон Дрэгон.

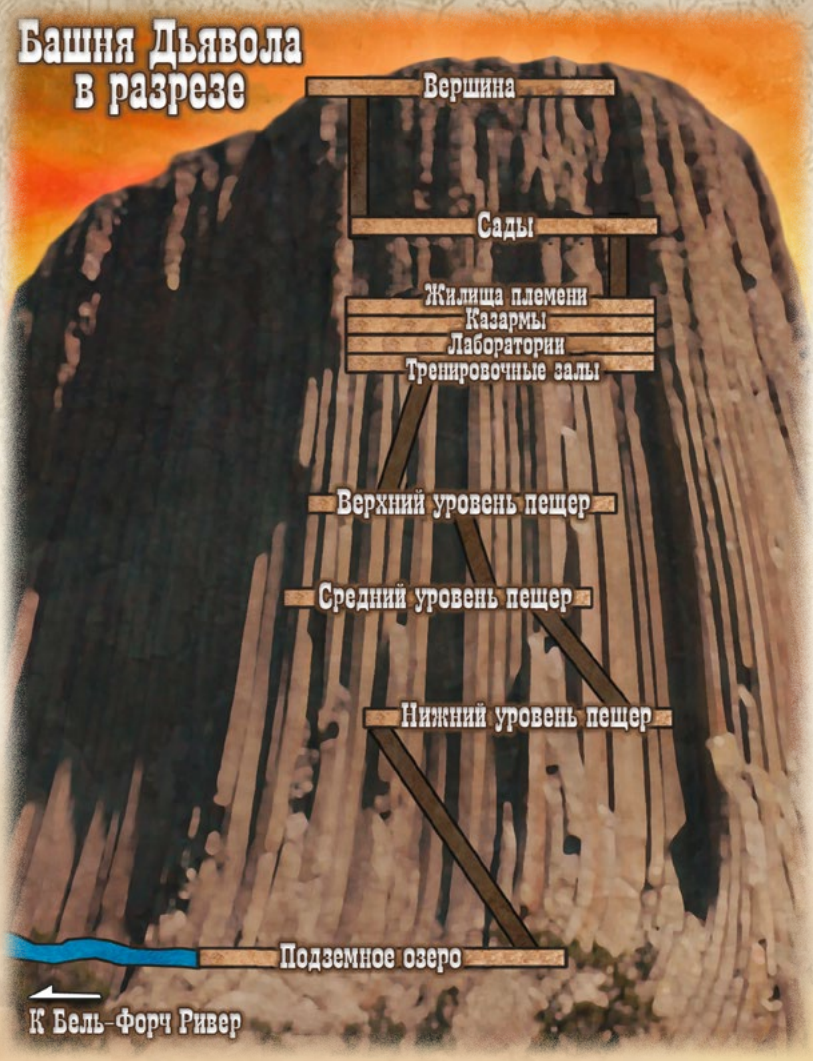
ВНУТРИ БАШНИ ДЬЯВОЛА

Башня Дьявола — это давно остывшее и пустое жерло древнего вулкана, скальная крепость, созданная последними из полукровок, спасавшимися от восставшего человечества. Годами они переделывали пещеры согласно своим нуждам, отчего те становились всё более странным и чуждыми для человека. Сегодня, когда остатки цивилизации полукровок как никогда близки к финалу медленной деградации, интерьеры Башни Дьявола обращены в нечто совершенно невиданное.

БИТВА БЕЗУМЦЕВ!

Чего точно не хватает внутри, так это упорядоченности. Большинство полукровок подвержены воздействию Жнецов, некоторые из них даже переродились в новые, извращенные и опасные формы. Другие с настойчивостью цепных псов обороняют остатки своих катакомб от одичавших собратьев. Одна группировка, служащая Войне, планирует возобновить удары против внешнего мира, начав с атаки на людей Чанга у входа. Многолетняя безысходность уступает дорогу необузданной ярости.

Лишь нескольким людям довелось побывать в Башне Дьявола. И хотя новая встреча с человеком на собственной территории может шокировать полукровок, они готовы к вторжению. Полукровки не забыли, как включать сигналы тревоги (см. зону B4 в казармах), а когда это будет сделано, все они с готовностью примутся охотиться на нежданную дичь. Аромат страха вновь распространяется вокруг Башни Дьявола, а если полукровки возобновят нападения, ситуация станет только хуже.



ЖИЛЫЕ ЗОНЫ

Выдолбленные внутренности Башни Дьявола делятся на несколько важных зон. Уровни, где живут полукровки (от садов до старых тренировочных залов), изначально являли собой одну большую пещеру, в дальнейшем разделенную перегородками на отдельные помещения. Материалом для их создания служил расплавленный камень, и стены формировали таким образом, что сегодня пещеры выглядят совершенно естественными. Высота потолков здесь около семи футов, так что героям не придется пригибать головы, но и особого простора они тоже не получат.

На каждом уровне есть фонтан, в который должна перекачиваться чистая вода из подземного озера (см. стр. 140) далеко внизу. Вода в фонтанах стоит без движения с тех пор, как примерно год назад насосы прекратили работать, и для питья она годится лишь горным дьяволам.

Уровни соединяются между собой широкими спиральными пандусами из камня. Все пандусы примерно семидесяти пяти футов в высоту и неплохо глушат звук между уровнями. Даже звуки выстрелов, скорее всего, не донесутся через них. Это значит, что даже если герои всполошат целый уровень, о подкреплении полукровок сверху или снизу беспокоиться не стоит.

Внутренний воздух должен был прокачиваться через гору мощным вентилятором на самом верху пандуса, ведущего к уровню садов. Этот вентилятор давно вышел из строя. Воздух в Башне спертый, с сильным запахом разложения, однако естественные сквозняки всё же обеспечивают некоторую рециркуляцию, а разросшиеся растения на уровне садов производят достаточно кислорода.

Большие осветительные полусферы вмонтированы в стены жилых уровней. В былые времена они включались автоматически и гасли через шестнадцать часов, создавая искусственную смену дня и ночи. Питающая их сеть давно почти полностью выгорела — за исключением уровня садов, — так что по большей части внутри горы царит кромешная тьма.

Если у героев нет своих источников света или их фонарь вышел из строя, они получают все штрафы от действий в полной темноте. Полукровкам с их ночным зрением волноваться не о чем.

Внутри гора разделена на несколько отдельных зон, описанных далее. Давай разберемся с ними, продвигаясь от вершины к основанию.

САДЫ

Большая часть уровня садов — это один просторный зал. Пандус отсюда уходит к жилищам племени. На этот уровень также можно попасть через вентиляционную шахту с вершины (см. стр. 123).

G1. РАЗРОСШИЙСЯ САД

Светильники, вмонтированные в стены этого уровня, — последние исправные во всей Башне. Без надлежащего ухода когда-то строгий сад одичал, и зал давным-давно обратился в огромный террариум. Прочти следующее, когда герои войдут.

Воздух здесь сырой и теплый, вас почти не удивляет приглушенный звук дождя, барабанящего по листьям. Зал выглядит огромным, но вы не можете точно определить его размеры — высокие заросли простираются от пола до потолка, закрывая обзор. Вы видите стебли гигантской кукурузы, плети гороховых лоз, циклопическую пшеницу и ячмень; огромные яблони широко раскинули ветви далеко вверху. Многие здешние растения вы просто не в состоянии опознать!

Падающие капли — это не настоящий дождь, но принцип схож. Влага скапливается на холодном камне сталактитов потолка и проливается обратно на сад. Свет включается на двенадцать часов ежедневно, остаток суток здесь темно (цикл повторяет смену дня и ночи на поверхности). Удивительно самодостаточная система.

Шахта с вершины выходит в углу зала под потолком. Под выходом из тоннеля имеется широкий выступ, для спуска потребуется веревка. Также можно попытаться спуститься по веткам гигантской яблони, но подобный маневр потребует проверки *лазания (–2)*.

Герои, решившие осмотреться, вскоре обнаружат, что сад вовсе не лишен собственных защитников. Специально выведенные породы червей и ос занимаются рыхлением почвы и опылением растений. А ещё они ненавидят чужаков!

КАМЕННЫЕ ЧЕРВИ (12)

Каменные черви очень похожи на земляных, за исключением того, что достигают в толщину полудюйма и фута в длину — хватит, чтобы довести до припадка любого гельминтофоба. Они могут с легкостью точить ходы в камне, оставляя за собой мягкую почву. Внимательный наблюдатель, знающий что искать, может предугадать приближение червя по борозде земли,

выдавливаемой движущейся тварью на поверхность (проверка *внимания* со штрафом –2).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d4.

Навыки: драка d6, маскировка d6.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 2.

Особенности:

- **Кислотное касание:** 2d6. Передний конец каменного червя выделяет кислоту, что позволяет ему прокладывать ходы сквозь камень, дерево или подошву сапога неудачливого ковбоя. Каменные черви довольно медлительны, потому они могут атаковать таким образом только тех противников, которые не двигаются в течение раунда.
- **Перемещение под землей:** шаг 4.
- **Размер –2, мелкий:** каменный червь всего фут в длину и довольно тонок. Каждый противник каменного червя получает штраф –2 к проверкам атаки.

РОИ КАМЕННЫХ ОС (2)

Каменные осы в точности похожи на обычных ос или шершней, за исключением того, что каждое насекомое достигает двух-трех дюймов длины и окрашено в серый цвет с крапинками. Твоя тетушка Клара точно не обрадовалась бы, залети такая пчелка к ней в чепчик! Каменные осы отлично опыляют растения в саду, а также безжалостно уничтожают любых паразитов: мышей, крыс, нетопырей и, в особенности — людей. Они отлично чуют запахи, так что способны наброситься на нарушителей буквально через пару минут после того, как те войдут в зал.

Каменные осы не могут учуять тех, кто будет подползать к выходу из верхнего колодца, а природный запах полукровок их отпугивает, так что они не станут преследовать или атаковать хозяев подземелья ни при каких обстоятельствах. Также они не будут преследовать нарушителей за пределами уровня садов.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d4.

Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Жало:** рой каменных ос болезненно жалит своих жертв каждый раунд (попадание происходит автоматически) и наносит 2d6 урона от яда в пределах шаблона. Жертвы в полностью герметичных костюмах защищены от этих атак.
- **Разделение:** каменные осы достаточно умны, чтобы при необходимости разделяться на два меньших роя (малый шаблон), если разделяются их противники. Стойкость каждого роя уменьшается на 2 (до 5 у каждого меньшего роя).
- **Рой:** защита +2, средний шаблон. Поскольку рой состоит из множества каменных ос, режущие и колющие атаки не наносят ущерба. Оружие, бьющее по площади (в том числе огнеметы), работает как обычно, также персонаж может топтать ос, каждый раунд нанося рою урон, равный своей силе.

G2. СКЛАД

Большой зал в дальней части садов когда-то использовался полукровками для складирования разных фермерских инструментов, прямо как обычный человеческий амбар. Теперь здесь всё обветшало, и, что гораздо хуже, на складе поселилось создание, порожденное извращенным влиянием врат — роза-кровопийца.

РОЗА-КРОВОПИЙЦА

Роза-кровопийца выглядит как спутанный розовый куст с кроваво-алыми цветками и колючими лозами, которые тянутся по полу, стенам и потолку зала. На самом деле это безжалостное кровожадное чудовище. Каждый раз, как кто-то из полукровок забредает сюда, бедняга оказывается сожран, однако такого не случалось уже достаточно давно, так что кровопийца впала в спячку. Любой шум или сотрясение мгновенно разбудит её, заставив тут же наполнить воздух тяжелым приторным запахом.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, драка d12.

Шаг: 0; **защита:** 10; **стойкость:** 10.
Черты: блок+.
Особенности:

- **Бесстрашный:** роза-кровопийца не подвержена страху.
- **Крепкий:** если роза-кровопийца оказывается в шоке, она не получает ранений за последующие атаки, вводящие её в шок.
- **Опутывающая лоза:** роза-кровопийца может использовать лозы, чтобы брать противников в захват. После удачного захвата колючая лоза начинает высасывать кровь из жертвы в последующих раундах. Захваченная жертва должна пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала получить уровень усталости от потери крови. Герой, оказавшийся при смерти в результате этих атак, умирает, если чудовище выпивает из него новую порцию крови.
- **Размер +3:** роза-кровопийца разрослась достаточно, чтобы занять весь свой зал.
- **Растение:** растения не могут быть целью поединка воли.
- **Слабость (уксус):** если обрызгать розу-кровопийцу уксусом или другой едкой жидкостью, за каждый всплеск она получает 2d6 урона. Большое количество жидкости наносит 3d6 урона.
- **Сладкая приманка:** роза-кровопийца источает сильный приторный запах, действующий на людей подобно амброзии. Любой, почуявший его, должен пройти проверку характера (–2) и в случае провала подойти взглянуть поближе.
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность розы-кровопийцы, может больше не беспокоиться о своём густом гнилостном запахе в будущем — отныне он всегда будет пахнуть сладковатой свежестью, подобно букету свежесрезанных роз.
- **Ужас:** когда чудовищная сущность розы становится очевидна, все, кто видит её, должны пройти проверку храбрости.
- **Шквал колючек:** сила+d6. В каждом раунде роза-кровопийца способна использовать для атаки до шести покрытых колючками лоз, не получая штрафа за несколько действий.

ЖИЛИЩА ПЛЕМЕНИ

Этот уровень разделен на множество небольших комнат, когда-то служивших домом местным обитателям. Войти сюда можно по пандусу в углу уровня, уходящему вверх к садам и вниз на уровень казарм. Прочти следующее, когда отряд достигнет входа сюда.

Арочный вход ведет от пандуса в каменный зал. Стены здесь неожиданно ровные, углы правильные, однако воздух тяжелый и затхлый. Несколько широких коридоров уходят в кромешный мрак. Откуда-то издалека доносятся неясные чирикающие звуки, а иногда по катакомбам проносится эхо пронзительных криков или взвизгов.

Четыре года назад в Башне Дьявола обитало порядка четырехсот полукровок. Это количество сократилось до полутора сотен, когда их общество, стремительно впадающее в дикость, погрязло в смертоубийственных распрях. Тогда же внезапно снизилась рождаемость. На сегодня ситуация несколько утряслась, и, по большей части, оставшиеся полукровки не досаждают друг другу, хотя порой и случаются кровавые стычки. Обитатели всех уровней регулярно устраивают вылазки в сады для сбора провианта.

Этот уровень населяет «племя» — страта рядовых полукровок, составлявшая когда-то основную массу их общества. Относительно недавно они ещё пытались сохранять записи об истории своего народа и артефакты периода былого технологического расцвета. Теперь все эти существа неграмотны и подчинены простым инстинктам, хотя до сих пор поклоняются своим рунам, видя в них олицетворение божественных сил.

Полукровки бродят по этому уровню в одиночку или группами по 2d8 особей. Всего в здешних комнатах обитает сто десять полукровок. Светильники давно не работают, что значит — уровень всегда погружен во мрак.

ПОЛУКРОВКА ПЛЕМЕНИ

Полукровки племени имеют зеленую чешуйчатую кожу, как у ящерицы, их зубы похо-

жи на иглы, а на руках острые длинные когти. С виду эти паршивцы напоминают помесь аллигатора с безволосой обезьяной. А еще они адски воняют. Это могло бы помешать им заводить друзей, если бы абсолютно все внутри Башни Дьявола не воняло столь же нестерпимо.

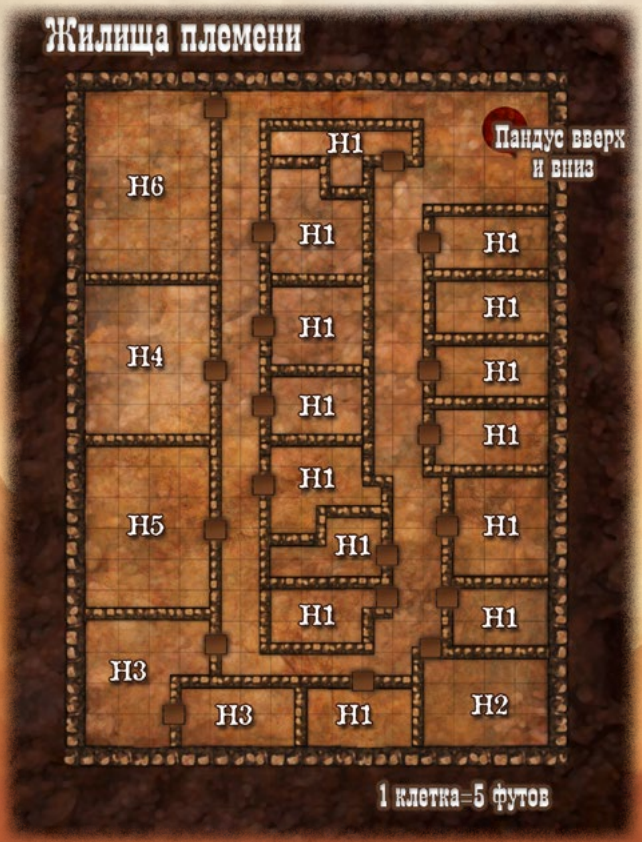
Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, лазание d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+1.

Особенности:

- **Броня +1:** толстая крокодилья шкура защищает полукровок от урона.
- **Когти:** сила+d6.
- **Размер –1:** полукровки имеют от трех до пяти футов роста и весят примерно по сто пятьдесят фунтов.
- **Тепловидение:** полукровки видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение (округляется вниз), когда нападают на живые цели.
- **Ужас:** каждый, кто видит полукровку, должен пройти проверку храбрости.



H1. ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Большая часть комнат на этом уровне — это жилые помещения для обитающих здесь полукровок. Каждый раз, как герои входят в одну из них, брось d6. При результате 1–2 в комнате никого нет. При 3–4 в комнате оказывается 2d4 полукровок, занятых повседневными делами или спящих (шансы 50/50). Результат 5–6 означает встречу с 2d8 полукровками, бодрствующими и встревоженными.

По большей части в комнатах царит беспорядок. Старые матрасы растерзаны, из их останков свиты грубые гнезда. Повсюду раскиданы огрызки овощей и фруктов вперемежку с костями мелких животных и птиц.

Самое удивительное, что стены каждой комнаты густо покрыты замысловатыми письменами. Иероглифы рассказывают судьбу почти всех полукровок, годами живших здесь. Записи уходят на века в прошлое, что может обнаружить любой, кто воспользуется силой полиглот или получит успех при проверке *знания (лингвистика) (–2)*. Чтение записей в одной комнате занимает час времени, однако сделав это, исследователь получит практически полную информацию из раздела предыстория данного эпизода.

H2. ЖИЛИЩЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ ПЛЕМЕНИ

Когда-то это располагалась комната чиновника, которого называли Представителем племени. Основной его задачей было доносить прошения племени до Главнокомандующего — последней эту должность занимала Серба, давно уже встретившая смерть.

H3. ЖИЛИЩЕ ГЛАВНОКОМАНДУЮЩЕГО

Главнокомандующий — высший полукровка, правивший Башней Дьявола, — обитал в племени и имел обширный гарем. Его жилище вдвое превосходит размерами другие жилые помещения на этом уровне. Осиротевшее сообщество использует эту комнату для жилья наравне с остальными.

Порывшись здесь в мусоре и обломках можно совершить проверку *внимания*. Тот, кто первым получит успех, находит один лучевик полукровок (см. стр. 122) с энергоячейкой, в которой осталось четыре заряда. Следующий успех при проверке *внимания* позволит отыскать шок-жезл с полностью заряженной энергоячейкой.

Н4. МАСТЕРСКАЯ

Здесь племя собиралось ежедневно, чтобы производить устройства и предметы, необходимые им для жизни в Башне Дьявола. Одичавшие полукровки давно забыли, как использовать инструменты, да и вопросы комфорта или сложного оружия давно их не волнуют.

Тем не менее их до сих пор безотчетно привлекает это место. Обычно в мастерской находится от десяти до двадцати любопытных полукровок.

Н5. УЧЕБНЫЙ ЗАЛ

Здесь самки должны были наставлять молодняк в вопросах жизни племени. С тех пор, как рождаемость резко снизилась, зал используется в качестве яслей для изредка рождающихся детенышей. Большую часть времени здесь находятся два-три десятка самок и примерно полтора десятка подростков.

Н6. ЗАЛ СОБРАНИЙ

Большое помещение, которое вся община полукровок использовала для собраний, когда этого требовал Главнокомандующий. Сейчас здесь заперт уборщик — после того, как древний автомат несколько лет назад из-за внутреннего сбоя попытался «вычистить» полукровок, изобретательные паршивцы заманили его в эту комнату и подперли дверь снаружи.

Уборщик — странный агрегат, созданный в далеком прошлом. Никто точно не знает, как он работает, но когда-то он использовал свои лучевики, чтобы очищать пещеры полукровок. Если его выпустить, уборщик попытается «вычистить» любое существо, которое встретит.

УБОРЩИК

Уборщик — это летающая сфера из серебристого металла примерно восемнадцати дюймов в диаметре. Он должен был поддерживать чистоту, сжигая мусор сфокусированными энергетическими лучами. Теперь он терпеливо ожидает освобождения, готовый спалить любого, кого встретит. По своему желанию, Маршал, ты можешь запустить в коридоры Башни Дьявола и других уборщиков.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d8.

Навыки: драка d8, маскировка d6, стрельба d8.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 6+2.

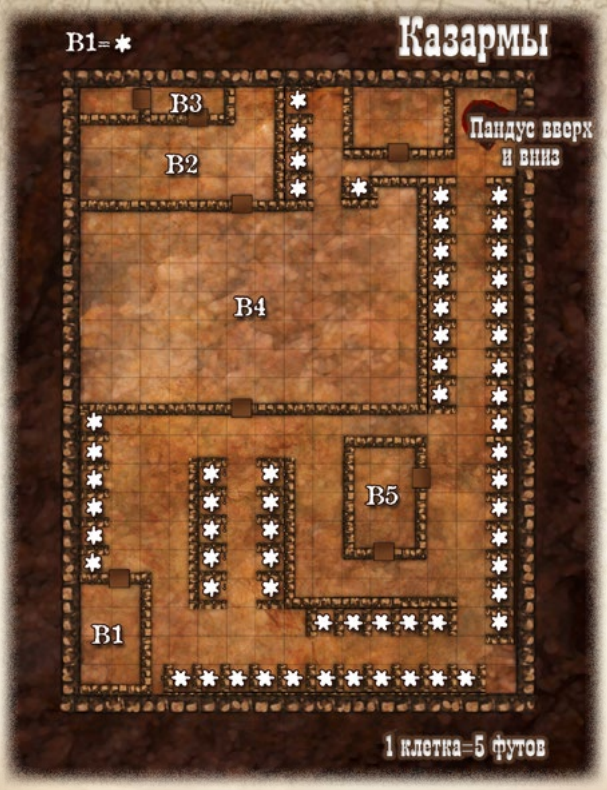
Черты: уклонение+.

Особенности:

- **Бесстрашный:** уборщик не подвержен страху и эффектам поединка воли.
- **Броня +2:** металлический кожух защищает уборщика от урона.
- **Выстрел лучевика:** 12/24/48; 2d10; 1в; обойма 10.
- **Крепкий:** если уборщик оказывается в шоке, он не получает ранений от атак, вводящих его в шок повторно.
- **Механизм:** +2 к попыткам выйти из шока, нет дополнительного урона от прицельных атак, не подвержен действию болезней и ядов.
- **Полет:** шаг 8. Уборщик летает, покачиваясь в воздухе.
- **Энергетическое поле:** 2d6, конусный шаблон. Уборщик может проецировать широкий плоский поток энергии, изначально предназначенный для очистки стен и пола.

КАЗАРМЫ

Когда-то на этом уровне обитали элитные бойцы полукровок. Оставшиеся солдаты живут в страхе перед странными существами, которые поселились в лабораториях, и часто отражают налеты одичавших бойцов из тренировочных залов. Единственный пандус в углу этого уровня уходит наверх, в жилища племени, а также вниз, к лабораториям. Прочти следующее, когда герои достигнут этого уровня.



За арочным проходом на этот уровень два коридора уходят в разные стороны. Здесь также царит уже знакомая вам режущая глаза вонь. Из темноты доносится эхо охрипших голосов, сплетающихся в странный ритмичный напев. Эти звуки вам совершенно не нравятся. В следующий момент вы видите в темноте пару светящихся красным глаз. Они тут же исчезают и, судя по топоту, их обладатель бросается наутек!

У входа на этот уровень всегда дежурит полукровка-часовой. Увидев любых чужаков, он опрометью несется в обеденный зал, предупредить остальных. Если герои приближаются ко входу, используя маскировку, их могут и не заметить. Понятное дело, тех кто будет шуметь или светить фонарями, обнаружат сразу же. Если весь уровень поднят по тревоге из обеденного зала, все солдаты выступят вместе, чтобы зубами и когтями разорвать чужаков на части (впрочем, за пределами своего уровня они не станут никого преследовать).

Уровень казарм также разделен на отдельные комнаты — их здесь даже больше, чем в жилищах племени. По больше части это тесные кельи, в которых некогда обитали полукровки-воины. Остатки этой касты сегодня проводят время вместе в обеденном зале, где устраивают бесконечные боевые тренировки и бездумно скандируют тексты древних наставлений.

Полукровки-воины бродят по уровню по одиночке и группами по 2d6 особей. Всего в казармах живёт три десятка солдат. Освещение вышло из строя, отчего уровень всегда погружен в кромешную тьму.

ПОЛУКРОВКА СОЛДАТ

Солдаты полукровки достигают пяти с половиной футов роста и веса в двести фунтов. Как и остальные представители своего народа, они напоминают огромных ящериц с когтями на руках и игольчатыми острыми зубами в пастях.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4, характер d8, сила d10, выносливость d10.
Навыки: драка d8, запугивание d8, лазание d10, маскировка d10, храбрость d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7+2.
Черты: блок, уклонение.
Особенности:

- **Броня +2:** толстая крокодилья шкура защищает полукровок от урона.
- **Когти:** сила+d8.
- **Тепловидение:** полукровки вдвое уменьшают штрафы за темноту (округляется вниз), когда нападают на живые цели.
- **Ужас:** каждый, кто увидит эту тварь, должен немедленно пройти проверку храбрости.

B1. КЕЛЬИ

Это крохотные спартанские комнатки, каждая из которых некогда служила домом одному воину. Сейчас большая часть из них пустует. Тем не менее, во многих среди мусора и обломков можно наткнуться на технологические ре-

ликвии. Когда персонаж обыскивает одну из келий, обратись к приведенной здесь таблице, чтобы узнать, что было найдено.

Находки в кельях

Карта	Находка
чёрная	*Ничего*
красная, 2-4	*Ручной фонарь*
красная, 5-7	*d4 энергоячеек (2d10+5 зарядов в каждой)*
красная, 8-10	*Броня полукровок*
красная, В-К	*Шок-жезл*
красная, Т	*Медпакет*
Джокер	*Лучевик*

B2. Кухня

Полукровки племени должны были трудиться здесь, готовя пищу для всех остальных. Громадная давно остывшая печь с духовкой виднеется в дальнем конце комнаты. Здесь полно предметов, которые могут сгодиться в качестве оружия: кастрюли, сковороды, ножи и т. д. Большая часть утвари заржавлена и сломана. Брось d6, когда герои войдут на кухню. При результате 1–4 комната пуста за исключением разбросанного хлама. При 5–6 в мусоре роется одинокий полукровка-солдат.

B3. Холодильник

В дальнем углу кухни расположен большой холодильник. В первой комнате просто холодно, а из нее дверь ведет в настоящую морозильную камеру, где температура поддерживается примерно в –12°С. Как и освещение на уровне садов, это одна из немногих машин, подключенных к древней сети энергоснабжения, которая действует до сих пор. Отчасти это связано с тем, что несколько лет назад один из маниту явился сюда и вселился во внутреннюю дверь.

Заперев в холодильнике хотя бы одно разумное существо — полукровку или человека, — маниту обеспечивает себе мощный приток страха. Кому-то из Жнецов, конечно, этого вряд ли хватило бы, но обитатель старой двери вполне доволен.

Когда живое существо приближается к холодильнику, дверь остается приглашающе открытой, слышно лишь легкое посвистывание холодного воздуха, струящегося наружу. Едва кто-нибудь входит внутрь, дверь с грохотом захлопывается и запирается. Она достаточно толстая и сделана из прочного дерева (стойкость 14). В середине двери имеется небольшое окошко, забранное каким-то прозрачным и весьма крепким материалом (также стойкость 14). Запертый в холодильнике персонаж рискует замерзнуть насмерть (см. «Дневник авантюриста»).

Маниту: дух скрывается во внутренней двери, но если ее уничтожить, вываливается в физический мире в вещественной форме. См. характеристики маниту в «Книга Маршала». Чудовище обладает способностями доппельгангера и принимает вид худшего кошмара одного из твоих героев. Этот персонаж на время боя получает штраф –2 к проверкам *храбрости*!

B4. Обеденный зал

В этом просторном зале полукровки когда-то собирались на трапезы за длинными грубо сколоченными деревянными столами. Сейчас столы раздвинуты к стенам, и солдаты используют это помещение как импровизированный тренировочный зал. В любое время здесь находится 3d8 полукровок солдат.

Отсюда также можно поднять общую тревогу. Если повернуть рубильник посреди западной стены, из динамиков по всей Башне, от садов до тренировочных залов, раздается протяжный сигнал, напоминающий звук клаксона.

Полукровки солдаты (3d8): см. стр. 136.

B5. Арсенал

Это место когда-то стало бы настоящей золотой жилой для героев, надеющихся поживиться у горных дьяволов продвинутыми технологиями. Чанг тоже не отказался бы запустить сюда руки. В любом случае, сейчас здесь всё уже порядком разграблено. Когда люди ворва-

лись в Башню Дьявола в 1876-м году, они забрали все мощные игрушки, что плохо лежали, и большая часть устройств была навсегда унесена через врата. Брось d6, когда герои войдут в комнату. При результате 1–5 в комнате нет ничего, кроме разбросанных обломков. При 6 в арсенале обнаружится d6 солдат-полукровок, роющихся в мусоре.

ЛАБОРАТОРИИ

Несколько лет назад лаборатории полностью принадлежали касте полукровок, называвшей себя «техножрецами», и это был последний оплот, хранящий максимально возможное количество знаний о технологических творениях предков. Увы, уже тогда это стало в большей степени религией, чем наукой, так что техножрецы в основном просто перечитывали и передавали из поколения в поколение иероглифические инструкции древности.

Прочти следующее, когда герои доберутся до этого уровня.

Проём перед вами полон тьмы, как и все остальные в этом адском местечке. На той стороне вы видите коридор, который уходит на юг примерно на пять футов, после чего резко сворачивает направо. Здесь стоит сильный запах разложения.

Гражданская война, расколовшая общество полукровок, была начата предводителем техножрецов, хитроумным и безжалостным существом по имени Норбандо. После уничтожения генератора энергии он сумел убедить остальных в том, что способен починить его. На самом деле Норбандо поддался пагубному влиянию маниту, проскользнувших через открытые врата из Земель Охоты, и истинный план его несколько отличался от того, что о рассказал собратьям. В результате Норбандо произвёл множество экспериментов над собой и своим воинством, погубил всех техножрецов и окончательно разрушил общество полукровок.

Сейчас лаборатории являются безраздельными владениями Норбандо, и ни одно из живущих в Башне Дьявола существ не рискует забредать сюда. Норбандо зовет себя «генералом Нором» и увлеченно создает армию диких полукровок-мутантов в тренировочных залах, на уровне ниже. Когда его легионы будут готовы, генерал Нор планирует триумфальное и кровавое возвращение во внешний мир.

Сейчас он занят усовершенствованием собственных имплантатов и похищениями полукровок с верхних уровней ради преумножения рядов растущей внизу армии. Нор поддерживает контакты с Чангом и его людьми, время от времени принимая пленников, захваченных в окрестностях дэдвудского чайнатауна.

L1. ЛАБОРАТОРИИ

Эти комнаты когда-то были прибежищем техножрецов, проводивших день за днем в попытках постигнуть загадки изготовления собственных технологий. Генерал Нор проводил в одной из лабораторий тайные эксперименты над людьми, которые до сих пор изредка возобновляет, получив очередной живой груз от Чанга. Большую часть времени генерал проводит здесь — мечется по лабораториям с маниакальной увлеченностью.

Сейчас операционные столы завалены окровавленными расчлененными останками людей и полукровок. Имеется и один живой субъект — Мортимер Джонс, старый шахтер, похищенный в Дэдвуде. Сейчас он привязан к одному из столов и вскрыт на живую, так что внутренности готовы к препарированию. Его ещё можно спасти, но справится с этим только отряд, в котором есть хоть какой-то медик. Пережитые потрясения уже наполовину свели беднягу с ума.

Мортимер Джонс: используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»). Джонс считается находящимся при смерти, пока его не заштопают.

ГЕНЕРАЛ НОР

Хирургические самоулучшения генерала Нора привели к поистине ужасающим на вид результатам. Как и остальные представители своего народа он напоминает огромную ящерицу с когтями на руках и игольчатыми острыми зубами в пасти. На этом сходства заканчиваются. Сейчас у него шесть рук, под кожу вживлены бронепластины, а передвигается он на механических ногах с паровым двигателем. Сотни резиновых трубок по всему его телу, выходя из сочащихся ран и уходя в другие подобные отверстия, непрестанно перекачивают неведомые жидкости. Говоря проще, генерал Нор выглядит крайне уродливо.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d12, запугивание d12, знание (медицина) d8, лечение d6, ремонт d8, стрельба d10, храбрость d10.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 9+4.

Черты: боевая ярость+.

Снаряжение: лучевик (12/24/48, 1d6/заряд, 1в, смертельный или несмертельный урон, до 6 зарядов на выстрел, неполадка), две энергоячейки (12 зарядов в каждой), переводчик полукровок.

Особенности:

- **Броня +4:** генерал Нор хирургически вживил себе под шкуру пластины брони полукровок.
- **Когти:** сила+d8.
- **Поршневые ноги:** лязгающие ноги генерала Нора питаются энергией призрачной руды и позволяют ему перемещаться с высокой скоростью (шаг 8).
- **Размер +2:** генерал Нор достигает семи с половиной футов роста и весит около четырехсот фунтов.
- **Тепловидение:** полукровки видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение (округляется вниз), когда нападают на живые цели.
- **Ужас (–2):** каждый, кто увидит ужасного генерала Нора, должен немедленно пройти проверку храбрости (–2).

L2. ЛЕКТОРИЙ

Здесь молодые техножрецы должны были постигать тайные знания, необходимые для работы с технологиями полукровок. Грифельные доски и стулья разбросаны по залу. Сюда годами никто не заходил.

L3. РЕЛИКВАРИЙ

Как и арсенал выше уровнем, когда-то это был джекпот для искателей древних технологий. Теперь сокровища разграблены и частично использованы генералом Нором на усовершенствования собственного тела.

L4. ЛАЗАРЕТ

Больные и увечные полукровки должны были обращаться сюда за помощью. Теперь здесь пусто и на койках лежит толстый слой пыли. Герой, обыскивающий помещение, получив успех при проверке внимания, обнаруживает два функционирующих медпакета и две полностью заряженных энергоячейки в стенном шкафу.

L5. ЗАЛ ВРАТ

В этом помещении находятся растерзанные останки генератора энергии полукровок и разрыв в пространстве, ведущий прямиком в Земли Охоты. Врата открылись в этот зал многие века назад, а полукровки, обнаружив это место,

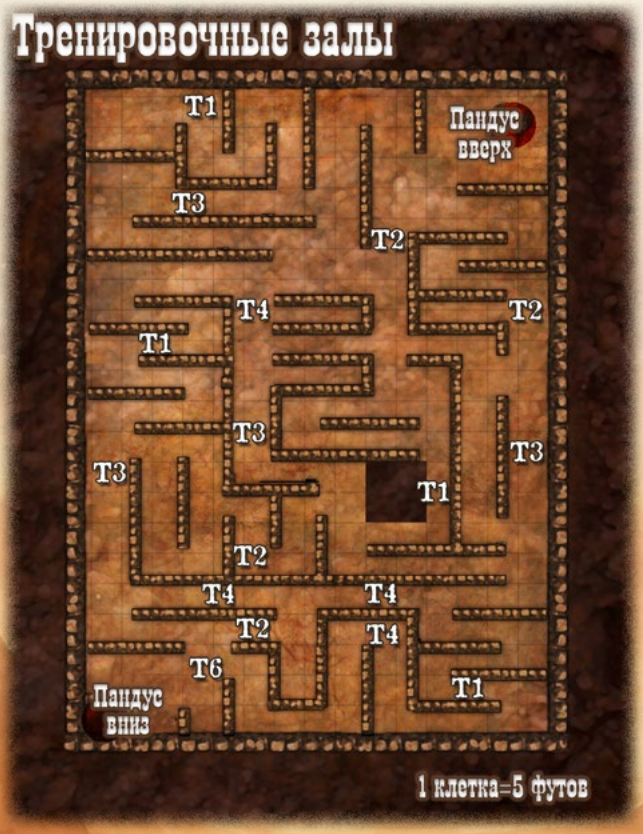
решили обуздать и поставить себе на службу мощь межпространственного разрыва.

Переходи к разделу у врат, когда герои доберутся сюда.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ЗАЛЫ

Мутировавшие изгнанники древней касты воинов поселились в боевом лабиринте, когда-то служившем им местом тренировок, и ожидают приказа генерала Нора к началу войны. Пандус в одном из углов этого уровня уводит наверх, в лаборатории. В противоположном углу открывается спуск по другому пандусу на двести футов вниз, к верхнему уровню пещер.

Всего здесь обитает десять солдат-мутантов. Они свободно бродят по лабиринту и убивают любых встреченных нарушителей, предварительно хорошенько с ними наигравшись. Места всех пока ещё не сработавших ловушек хорошо им известны, так что обитатели лабиринта в них не попадаются.



ПОЛУКРОВКА-МУТАНТ СОЛДАТ

Как и остальные представители своего народа, полукровки-мутанты напоминают огромных ящериц с когтями на руках и игольчатыми острыми зубами в пастях. Эксперименты генерала Нора и инъекции «темных экстрактов» обратили их в практически безумные машины убийства. Они без сомнений выполняют любые приказы генерала.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12, выносливость d12.

Навыки: драка d10, запугивание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 10+3.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Бесстрашный:** полукровки-мутанты невосприимчивы к эффектам страха и запугивания.
- **Броня +3:** толстая крокодилья шкура защищает полукровок от урона.
- **Когти:** сила+d8. Когти полукровок-мутантов особенно длинны и бритвенно остры.
- **Размер +2:** полукровка-мутант достигает семи футов роста и весит около трехсот фунтов.
- **Тепловидение:** полукровки видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение (округляется вниз), когда нападают на живые цели.
- **Ужас:** каждый, кто видит эту тварь, должен немедленно пройти проверку храбрости.

T1. ЯМЫ-ЛОВУШКИ

Фальшивый пол здесь проваливается под любым грузом больше двухсот фунтов. Герои, оказавшиеся на плите в момент срабатывания, могут попытаться отпрыгнуть или ухватиться за край, что требует проверки *ловкости (–2)*. В случае провала несчастный падает вниз. Глубина колодца восемнадцать футов, на восемь он заполнен водой, в которой обитает пара барракуд-удильщиков.

Барракуды-удильщики (2): см. стр. 248.

Т2. РАСТЯЖКА

Струна, натянутая поперек коридора на уровне щиколотки. Требуется проверка *внимания (–2),* чтобы заметить её. Не забудь добавить штрафы за темноту, кроме того, если персонаж передвигается бегом, это также добавит дополнительный штраф –2. Если струна задета, небольшой, но мощный заряд взрывчатки выбрасывается из скрытой полости и детонирует, нанося 3d6 урона всем в пределах среднего шаблона.

Т3. РАЗРУБАЮЩИЙ КЛИНОК

В пол здесь встроена большая нажимная плита. Если наступить на нее, раздается громкий щелчок, сразу после которого огромный клинок-маятник обрушивается сверху, чтобы рассечь жертву пополам. Требуется успех при проверке *ловкости (–2),* чтобы уклониться от падающего лезвия. Провал означает, что бедолага получает 3d6 режущего урона.

Т4. ДАВЯЩИЕ СТЕНЫ

Пол посредине этого участка подается под ногой, отчего стены (на самом деле закрепленные на скрытых рельсах) резко сходятся, нанося 4d6 урона всем, кому не посчастливится оказаться между ними. Успешная проверка *ловкости* позволяет герою отпрыгнуть в безопасное место. Ловушка включает в себя примерно два ярда коридора.

Жертва, оказавшаяся зажата меж стен, не может перемещаться, если не пройдет успешно проверку ловкости, чтобы выползти на волю. При критическом провале («глаза змеи») несчастному не только не удается освободиться, но он также получает дополнительные 2d6 урона.

Т5. ВОРОТА У СПУСКА

На подходе к пандусу, ведущему вниз, имеются металлические ворота, перекрывающие доступ к нижним уровням. Ворота склепаны из железных полос, собранных в большую решетку с квадратными ячейками примерно в фут каждая. Взрослому человеку практически невозможно протиснуться через них. Решетка отлично справляется с задачей удержания мерзостей, обитающих внизу, от проникновения на верхние уровни.

На одной из внутренних стен рядом с воротами имеется большой рубильник, который открывает и закрывает их (он всё ещё получает питание и функционирует). Изначально ворота закрыты. Снаружи до рубильника руками не дотянуться, но дорожный посох, лассо или приклад винтовки могут помочь. Пусть твои герои сами придумают способ открыть ворота.

ПЕЩЕРЫ

Пещеры — владения множества ужасающих созданий. Они предпочитают таиться во мраке, пожирая любого неудачника, которому хватило ума забрести сюда. Эти уровни состоят по большей части из извилистых тоннелей и пустынных переходов, а также тёмных сырых залов.

Помимо основных тоннелей и проходов, обозначенных на картах, имеется множество мелких трещин, разломов и узких лазов, ветвящихся прочь от проторенных путей. Если ты позволяешь своим героям самостоятельно прокладывать путь, не забывай, что эти уровни могут быть смертельно опасны. Отряд легко может заблудиться, а герои — потерять друг друга и запросто выиграть внеочередной билет на экспресс до кладбища.

ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ ПЕЩЕР

Один пандус ведет сюда сверху, из тренировочных залов, другой спускается на средний уровень пещер. Верхний уровень пещер — это владения жальников — генетически спроектированных «сторожевых собак», изначально предназначенных на роли домашних питомцев и товарищей. Подобные отношения забыты уже многие века, с тех пор как жальники обратились против своих создателей и были изгнаны с жилых уровней в пещеры.

Жальники всё ещё исполняют роль сторожевых псов, однако не слишком разборчивы в выборе жертв. Все, кто войдут на верхний уровень пещер — люди, полукровки, любые другие не-

удачники, — будут считаться дичью. Охота началась! Примерно четыре десятка тварей бродят здесь стаями по 2d8 особей.

ЖАЛЬНИК

В былые времена жальники были самыми милыми, любящими и верными защитниками полукровок из всех выведенных ими питомцев. Время всё изменило. Жальники лишены любви своих хозяев уже очень давно и, быть может, именно потому настолько злобны. Эти твари напоминают огромных насекомых, закованных в хитиновые панцири красно-черной расцветки. Когда они нападают из темноты, жертва успевает рассмотреть лишь ряды острейших зубов и хлещущий ядовитый хвост с жалом на конце.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d12, запугивание d8, маскировка d10, храбрость d8.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 5+2.

Особенности:

- **Броня +2:** прочный панцирь обеспечивает жальнику неплохую защиту.
- **Жалящий хвост:** сила+d4. Жальники впрыскивают яд жертвам, которых берут в захват. Любой, кто оказывается в шоке или получает ранение от атаки жалящим хвостом, должен пройти проверку выносливости и в случае провала оказаться парализованным на d6+4 раунда.
- **Маскирующий панцирь:** жальника сложнее заметить в темноте из-за его пятнистого панциря. Атакующий получает дополнительный штраф –1 при попытке прицелиться в жальника в условиях полумрака или темноты.
- **Размер –1:** жальник по размеру сравним со средней собакой.
- **Ужас:** жальники — устрашающие создания. Тот, кто увидит жальника, должен пройти проверку храбрости.
- **Укус:** сила+d6. Жальник может использовать свои подобные тискам челюсти, чтобы взять жертву в захват при любой успешной проверке драки (не важно, нанесен урон или нет).

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ ПЕЩЕР

На средний уровень пещер ведут аж три пути, так что любой, кто хоть немного соображает, вряд ли заблудится здесь. Один пандус спускается сюда из верхних пещер, ещё один уходит в нижние. Вход Чанга (см. стр. 124) также приводит сюда, однако именно страх перед тем, что таится здесь, заставил китайцев установить мощные ворота. Никто из обитателей башни на приходит на этот уровень, если есть хоть какая-то альтернатива, если же нет, они стараются миновать опасное место как можно быстрее.

ЧЁРНАЯ СЛИЗЬ

Создание, которое люди Чанга прозвали чёрной слизью, на самом деле представляет со-

бой колонию микроскопических грибков плесени, обитающих в вечном мраке катакомб на среднем уровне пещер. С виду она напоминает блестящий сгусток чёрной смолы. Колонией управляет рассеянный коллективный разум, не имеющий четкого местоположения. Части слизи общаются между собой ментально, и им не требуется постоянно оставаться единым целым — на самом деле, вся плесень почти никогда не собирается в одном месте. Это означает, что полностью уничтожить чёрную слизь нет практически никакой возможности.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d6, сила d12, выносливость d12.

Навыки: драка d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 12.

Особенности:

- **Едкие выделения:** жертва, взятая в захват чёрной слизью, получает 2d6 урона от кислоты вдобавок к любому урону от захвата.
- **Крепкий:** если чёрная слизь оказывается в шоке, она не получает ранений от последующих атак, вводящих ее в шок.
- **Невосприимчивость:** чёрная слизь не восприимчива к большинству физических атак. Щупальце можно отрубить острым клинком, если нанесено ранение (стойкость 6), но это почти не навредит всей колонии. Отрубленные щупальца поглощаются слизью без следа, и она может отращивать новые, совершив свободное действие.
- **Неуязвимость:** хотя чёрную слизь и можно ввести в шок, помимо полного уничтожения всей системы средних пещер нет никакого способа окончательно прикончить её. Она способна со временем восстановиться, даже если уцелеет всего одна клетка, и как раз на этот случай в нескольких укромных местах по всему уровню прячутся совсем крохотные капли.
- **Разделение:** чёрная слизь может разделиться максимум на три части, каждая из которых будет обладать теми же качествами, что и целое. Отделившиеся части чёрной слизи обладают стойкостью 8 и уменьшаются до размеров, примерно сопоставимых с человеческими (игнорируй особенность размер +4).
- **Размер +4, крупный:** чёрная слизь — это громадное скопление пластичной пульсирующей массы. Атакующие получают +2 из-за её большого размера.
- **Слабость:** чёрная слизь получает урон от огня, электричества, взрывчатки и магии.
- **Ужас (–2):** чёрная слизь — это нечто совершенно чуждое и потому пугающее. Каждый, кто увидит её, должен пройти проверку храбрости.
- **Шквал щупальцев:** чёрная слизь может отрастить столько щупальцев, сколько потребуется для атаки всех врагов в пределах досягаемости, и при этом не получает штрафов за несколько действий. Каждое щупальце совершает захват и пытается затащить жертву в основную массу слизи, совершая встречную проверку силы. Если чёрная слизь побеждает, жертва окунается в едкую массу и получает 2d10 урона в раунд, пока не будет освобождена. Чтобы вырваться на свободу, от жертвы требуется победить во встречной проверке силы.

НИЖНИЙ УРОВЕНЬ ПЕЩЕР

Если герои не входили в Башню Дьявола через подземное озеро и не испытывают приступов нездорового любопытства, у них нет причин посещать этот заброшенный уровень. Если это всё же произошло, здесь их поджидает парочка опасностей.

Один пандус ведет сюда из средних пещер. На противоположном конце уровня крутой спуск уходит прямиком к подземному озеру. Здешние пещеры особенно тёмные и влажные.

LC1. МЕРТВЫЙ ГРЕМУЧНИК

Один из здешних коридоров — это тело громадного червя, извилисто протянувшееся сквозь толщу земли. Войдя в этот туннель, герои оказываются внутри трупа гремучника гиблых земель. Мертвая плоть отлично сохранилась и отвердела, так что внешне напоминает камень стен. Любой персонаж, которому уже доводилось видеть внутренности гремучника, может пройти проверку *внимания (–2)* и в случае успеха понять, куда занесло отряд. Персонажи, никогда не видевшие гремучников, проходят эту же проверку со штрафом –4. Любой, осознавший ситуацию, должен немедленно пройти проверку *храбрости*.

Конечно же мертвый гигант — всего лишь сцена, на которой развернется встреча с несколькими детенышами гремучников. Всего по уровню ползает примерно сотня этих паршивцев. Если возможно, постарайся сделать так, чтобы отряд сначала столкнулся с их мертвым взрослым собратом. Гремучники-детеныши выбираются из земли вокруг отряда и бросаются в атаку.

Гремучники детеныши (по двое на каждого из героев): см. «Deadlands: Книга Маршала».

ПОДЗЕМНОЕ ОЗЕРО

Здесь находится единственный доступный полукровкам источник чистой воды, и сюда же сливаются нечистоты и сбрасывается мусор. Как и остальные пещеры, всё здесь погружено в кромешный мрак. Войти сюда можно по крутому наклонному ходу, ведущему с нижнего уровня пещер, либо по одному из подводных тоннелей из Бель-Форч-ривер (см. стр. 119).

Насос: эта громадная машина (10 футов в высоту, основание 10×12 футов) вышла из строя в 1879-м году, но всё ещё получает энергию от сети. Успешная проверка *ремонта (–2)* и 2d6 часов времени позволят запустить его вновь, отчего фонтаны на всех уровнях снова наполнятся свежей водой. Полукровки, конечно, не поймут, почему так вышло, но будут обрадованы. Генерал Нор даже может выслать отряд на поиски тех, кто вновь запустил насос!

Озеро: глубокое и чистое озеро с холодной водой. Любой осторожный герой скорее всего постарается не подходить к берегу, однако здесь и вправду нет никаких опасностей, кроме разве что риска утонуть.

Сточный пруд: это грязный пруд, в котором скапливаются нечистоты полукровок со всей Башни, а потом сливаются в Бель-Форч. Благодаря тому, что систему естественным образом поддерживает речное течение, она продолжает работать и после отказа генератора. К несчастью, эта вонючая трясина содержит нечто более опасное, чем простая зараза, — здесь поселился сточный левиафан.

Это практически то же, что и речной левиафан, за исключением того, что тварь предпочитает обитать в нечистотах. Он пристально следит за своей территорией и атакует любого, кто неосторожно подходит слишком близко.

Сточный левиафан (1): используй параметры речного левиафана («Deadlands: Книга Маршала»).

У ВРАТ

Прочти следующее, когда отряд войдет в зал врат.

Едва войдя в зал, вы все оказываетесь вынуждены прищуриться от яркого света. Когда глаза привыкают, все видят нечто, напоминающее разрыв в самой ткани мироздания. На какую-то секунду призрак шамана из ваших видений возникает перед вами вновь,

на лице его читается глубокая признательность. Вслед за этим свет поглощает его, и дух исчезает.

Останки разбитой машины валяются вокруг мерцающего разрыва. Когда-то цилиндр из прозрачного материала закрывал разрыв собой, соединяясь с большим металлическим диском, от которого отходили бесчисленные кабели и провода, змеящиеся повсюду. Сейчас устройство обращено в руины.

В центре зала распластан лицом вниз иссохший труп в изорванной одежде, одна из его рук вытянута в сторону врат. Рядом валяется окровавленный, изрешеченный пулями старый стетсон и полусгнившая сумка «Пони Экспресс».

Во многом финал истории зависит от того, сколько разъяренных полукровок преследуют отряд, когда он достигает этого места. Если на хвосте у героев действительно большая толпа, они могут без раздумий прыгнуть в разрыв. Добравшись сюда скрытно и незаметно, они получат больше времени, которое можно потратить на исследование обломков и раздумья, что делать дальше. В любом случае, всякий, кто подойдет к вратам ближе, чем на пять футов, окажется затянут в них, — просто исчезнет из виду, как дух шамана до этого, — и попадет в Земли Охоты.

Труп принадлежит бывшему курьеру «Пони Экспресс» (по совместительству — меченому) по имени Итан, который был убит здесь несколько лет назад. Его череп буквально раскрошен множеством выстрелов. На покойнике до сих пор надета пара сапог (ставших теперь реликвией — Сапогами меченого, см. стр. XXX). В его сумке $250 в валюте КША.

Ужасный дух масау-у качина бродит у врат, выискивая живых существ, чтобы вселиться в них. Первый герой, подошедший к разрыву ближе чем на десять футов, рискует стать одержимым качиной. Если у духа всё получилось, отзови «одержимого» в сторону и объясни, что произошло. Игрок может и дальше действовать как ни в чём не бывало, на самом деле играя качину и ожидая подходящего момента предать остальных!

Масау-у качина (1): см. стр. XXX.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Герои достигают Земель Охоты. Теперь им нужно отыскать шамана, который завел их сюда. Если у тебя нет других планов для игроков в мире духов, можешь переходить прямо к четвертому эпизоду.

4. Духовный поиск

Эта история начинается с того момента, когда герои только шагнули через врата в Земли Охоты и не имеют понятия, что обнаружат на другой стороне. Полукровки, оставшиеся в реальном мире, скорее всего сейчас в ярости, так что у отряда должны быть определенные сомнения в целесообразности возвращения тем же путём.

Прибытие

В самом начале прочти следующее.

Ваше зрение постепенно восстанавливается после ослепительного сияния врат, и вы понимаете, что здесь сумрачно и холодно, будто в погребе. Всем телом каждый из вас чувствует странное покалывание. Такое ощущение, что от вас остались одни только души, на которых мёртвым грузом висят кости, кожа и пульсирующие внутренности.

Вашему взору открывается невероятное зрелище. В небесах раскинулись ветви громадного дерева, они тянутся куда-то в бесконечность — тысячи сучьев и миллионы листьев. Тёмный обвитый множеством лиан ствол уходит далеко вниз, и там разделяется на тысячи корней, теряющихся в чернильном мраке. Тут и там, насколько хватает взгляда, вы видите парящих в воздухе неописуемых светящихся созданий.

За вашими спинами остается всё тот же разрыв реальности, мерцающий в мрачных тенях. Внезапно эти тени начинают кружиться вокруг вас, шелестя подобно мертвым листьям. Ваши действия?

У героев есть один свободный раунд, после чего тени открывают свою сущность, обращаясь роем зубастых маниту, готовых напасть. Мерзкие твари шепчут ужасные слова и святотатства, пытаясь пошатнуть уверенность героев. Перед тем, как последний дух будет уничтожен или изгнан, он злобно прошипит:

— *Шаман наш. Вам не получить его!*

Рой меньших маниту (2): см. «Книгу Маршала».

Земли мёртвых

Загляни в правила путешествий по Землям Охоты (стр. XXX). Героям придется уговорить одного из маниту помочь им (опасное решение, ведь маниту — известные лжецы), отыскать иного духа-проводника или положиться в поисках пути на своего шамана. Земли Охоты — это мрачный и запутанный лабиринт, в котором непросто ориентироваться.

Ты можешь использовать таблицу случайных встреч с духами на стр. XXX, чтобы слегка расцветить это путешествие. Кроме того, героям могут явиться призраки и видения их судеб или худших кошмаров. Пусть каждый герой столкнется со своим прошлым или настоящим.

Также используй, если захочешь, следующие эпизоды.

Погонщики душ: странники натыкаются на длинную колонну духов предков, скованных цепями. Пара маниту (используй параметры обычного маниту см. «Книгу Маршала») безжалостно хлещет их шипованными кнутами. Скованные души медленно бредут в Мёртвые Земли, где их ждут вечные пытки. Если маниту изгнать, позднее они вернутся в удвоенном количестве.

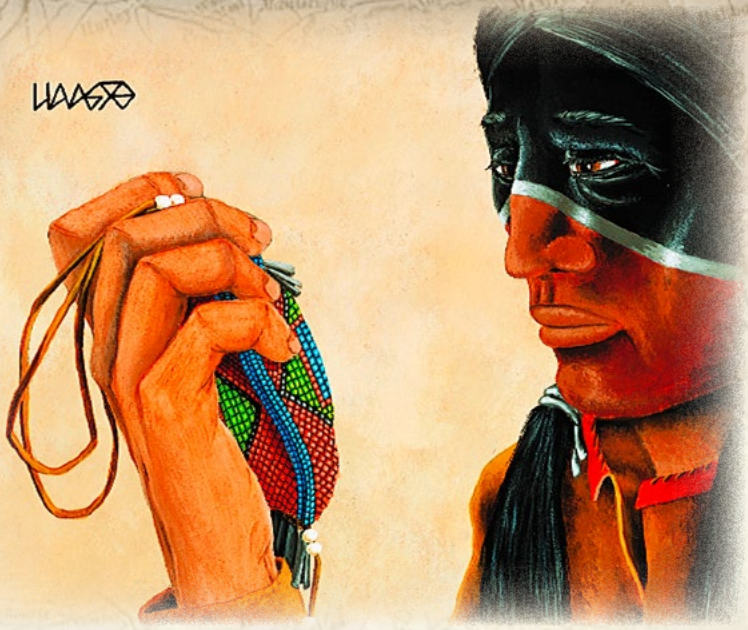
Вороний переполох: на ветвях ближайшего дерева — древнего, огромного и узловатого — сидит около сотни духов ворон. Если не атаковать их, вороны просто злобно таращатся на героев, но не делают ничего, за исключением негромкого карканья. В случае нападения стая взмывает в небеса, роняя черные перья. Тот, кто коснется хотя бы одного пера, станет источником эманаций зла, которые может учуять любой дух. Скверна спадет, как только герой покинет Земли Охоты.

Вечная война: герои входят в особую область Земель Охоты, где вновь и вновь разыгрывается Битва при Колдроне (см. стр. 70). Героям придется проделать путь через взрывы, поющий в воздухе свинец и множество стычек, чтобы пересечь это место и продолжить путь. Возможны столкновения с духами железнодорожных воинов (см. «Книгу Маршала»), которые будут вполне реальны, пока герои вовлечены в здешние события.

Духи природы: герои оказываются посреди ревущей бури, земля под ногами ходит ходуном. Непримиримые духи воды и земли (см. духи природы на стр. XXX) сошлись здесь в битве. Если герои задержатся здесь, одна из сторон может обратиться к ним за помощью, либо обе армии духов набросятся на чужаков разом. Вся территория считается пересеченной местностью (см. «Дневник авантюриста»).

Я вижу мертвецов: ещё один особый уголок Земель Охоты, в котором расположена деревня под названием Гармония. Это поселение предков, полное духов мертвых людей, пока ещё не отправившихся за своей расплатой. По всем внешним признакам Гармония напоминает бумтауны реального мира, за исключением того, что жители не сразу замечают живых путешественников. Чтобы взаимодействовать с духами в Гармонии, героям сначала придется привлечь их внимание, победив в поединке воли. Какую информацию духи сообщат героям, решаешь ты, Маршал.

Сосновый собор: войдя в рощу огромных сосен, герои обнаруживают, что деревья смыкаются в подобие закрытого тихого зала. «Крыша» образована переплетением сучьев, а землю покрывает толстый ковер бурых иголок. Малый народец (см. стр. XXX) обитает здесь, заботясь о деревьях и цветах. Ощущение мира и покоя пронизывает это место. Герои, решившие встать здесь лагерем, могут совершать проверки естественного выздоровления каждый час.



ПЕРЕПРАВА

Когда путешествие героев будет близиться к завершению, прочти следующее.

Тропа выводит из сумрака и заканчивается на краю обрыва. Расщелина кажется бездонной и уходит в обе стороны, насколько хватает взгляда. Однако на другую сторону пропасти ведет висячий мостик — на вид он сплетен из живых лиан и ветвей. Вокруг царят тишина и покой.

Ширина каньона порядка 10 клеток (20 ярдов), и его невозможно обойти. Самые упорные могут шагать вдоль него несколько дней, пока не выйдут к этому же висячему мосту снова. Рано или поздно герои должны понять, что иного способа переправиться на другую сторону не существует. К несчастью, у моста есть хозяин, который не позволяет кому попало так запросто перейти на другую сторону. Когда кто-то взойдет на мост, прочти следующее.

В тот миг, когда твоя нога опускается на переплетенные узлами лианы, ты слышишь снизу громкое недовольное ворчание. На середине моста побеги начинают шевелиться, сплетаясь будто змеиный клубок. Потом они тянутся вверх, образуя грубое подобие человеческой фигуры.

— Совсем невежливо топтаться по кому-то, даже не спросив разрешения, — произносит существо. — Вам всем стоило бы

на будущее поучиться манерам. А теперь вы либо развлечете меня, либо уйдете и никогда больше сюда не вернетесь.

На самом деле мост — это дух, именуемый Ваканда, что на языке сиу значит «владеющий волшебными силами». В прошлом он немало общался со странниками и душами спящих из физического мира — бездонные пропасти часто являются в видениях. Поэтому Ваканда неплохо разбирается в мифологии Таинственного Запада. Что же касается мотиваций и поведения, мост, прежде всего, остается духом.

Ваканда не позволяет перейти мост, пока не получит свои «развлечения». Пусть отряд решает, что, по их мнению, может впечатлить духа: стрельба по мишеням или выразительное исполнение песенки «О, Сюзанна». Что бы они ни выбрали, требуй от них проверок соответствующих навыков (стрельба, убеждение и т. д.) со штрафом –2. Это не просто работа на результат, это прежде всего зрелище.

Чтобы по-настоящему впечатлить Ваканда, потребуется успех с подъёмом. Тех, кто добьётся этого, он пропустит без разговоров. Тех, кто получит успех, Ваканда тоже пропускает, хотя и неохотно. Провал вызывает мощный поток саркастичной критики, но можно попробовать ещё раз. Если же кто-то получит «глаза змеи», Ваканда настолько разочарован, что не желает пропускать через мост как самого неудачника, так и всех, кто ещё не успел переправиться.

Если случилось худшее, и герои пытаются решить всё силой, Ваканда постарается помешать им. Те, кто упадет с моста, скрываются в бездонной тьме и исчезают навсегда (если только остальные не решат проделать весь путь до Мёртвых Земель, чтобы спасти их, но это, Маршал, решать тебе).

ВАКАНДА

Этот дух природы выглядит как висячий мост, сплетенный из лиан, но может принимать любой облик, пока ему удается держаться за обе стороны ущелья. Духам вообще свойственно следовать обычаям и назначенным целям. В случае Ваканда более чем справедливо и то, и другое.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: драка d10, запугивание d8, провокация d12.

Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 12.

Особенности:

- **Крупный:** атакующие Ваканду получают +2 из-за большого размера существа.
- **Невосприимчивость:** пули и дробящее оружие не наносят Ваканде ощутимого урона (дробовики действуют как обычно).
- **Ползучие лианы:** Ваканда использует сотни лиан, чтобы брать в захват противников, стоящих на нем. Когда жертва схвачена, он способен сбросить её в пропасть, победив во встречной проверке *силы*. Сброшенный герой может пройти проверку *ловкости (–2)*, чтобы ухватиться за что-нибудь, в случае неудачи он проваливается в Мёртвые Земли.
- **Размер +5:** Ваканда способен без напряжения растянуться поперек шестидесятифутового ущелья.
- **Слабость (режущее оружие):** заточенный клинок способен перерубить сразу дюжину лиан, так что Ваканда получает удвоенный урон от подобного оружия. Если убить Ваканда режущим оружием, он распадается надвое. Все герои, которые находятся на мосту в этот момент, должны пройти проверку *ловкости (–2)* и в случае провала упасть в пропасть.

ПРИЗРАКИ ВО ТЬМЕ

По другую сторону ущелья герои находят каменистую тропу, ведущую сквозь запутанные заросли кустов ежевики и терновника. Продравшись сквозь них, отряд видит скалу устрашающего вида.

Спутанные колючие ветки вцепляются в вашу одежду и оставляют кровоточащие царапины на руках. Выйдя на другую сторону зарослей, вы замечаете впереди невысокий

холм, на вершине которого виднеется скальный выход. Быть может, это потусторонние сумерки Земель Охоты играют с вами шутки, но вы готовы поклясться, что склон холма напоминает человеческое лицо, перекошенное в невероятных мучениях. Должно быть, вы пришли.

Узкая тропа приводит к крутому склону холма высотой в пятьдесят футов. Каждый персонаж должен пройти одну проверку *лазания (+2)*, чтобы достигнуть вершины (в случае провала используй правила падений из «Дневника авантюриста»). Прочти следующее, когда герои поднимутся на холм.

Закончив подъём, вы слышите ясно различимый стон боли. Взойдя на самый верх, вы видите несчастного — тот самый шаман, который являлся вам в Башне Дьявола, висит у основания ствола громадного мертвого дуба.

Шаман подвешен на ветке, тело его с головы до пят оплетают мёртвые корни, из множества ран струится кровь. Маленькие тени, напоминающие неистовых призрачных хорьков, снуют вокруг него, и каждый раз, когда крохотные клыки рвут плоть индейца, он исторгает новый крик боли.

В остальном вершина холма выглядит совершенно пустынной.

Пленник — это Йордрава, а его мучители — рой меньших маниту. Выходить на открытое место — не лучшая идея, ведь в обличии старого дуба скрывается великий маниту по имени Хекс. Злобный дух так увлечен пытками Йордравы, что даже не удосужился пока сообщить о поимке шамана своим хозяевам. У героев ещё остается время освободить пленника, но его очень мало.

Хекс не заинтересован в беседах. Злобный дух постарается убить или пленить столько людей, сколько сможет.

Рой меньших маниту (1): см. «Книгу Маршала»

Хекс: дикая карта. Используй параметры великого маниту см. «Книгу Маршала».

Мудрость Йордравы

Когда маниту будут повержены или изгнаны, герои найдут Йордраву распростертым на вершине холма. Шаман чрезвычайно изранен (3 *ранения* и 2 уровня *усталости*), но после лечения (магического или обычного), будет способен говорить.

— Вы нашли меня. Великий Дух был мудр, сделав вас друзьями Танцующих с Духами, — не многим удалось бы преодолеть подобный путь. Не многие даже просто отважились бы на попытку. Благодарю вас. Мое имя Йордрава. Зайдя так далеко, вы уже должны были понять, сколь великий недуг терзает мир духов… А теперь угрожает и нашему миру. Возможно, вам уже доводилось слышать имя одного из тех, кто стал тому причиной. Ворон. Я поделюсь с вами тем, что известно мне, и надеюсь, что эти знания помогут вам в дальнейшем.

Совершенный вами сегодня подвиг, делает вас врагами Ворона и его собратьев, нравится вам это, или нет. Когда-то Ворон был простым шаманом, ищущим отмщения, но всё давно уже не так просто. Ныне он добровольный слуга великих духов зла, что провозглашают время Расплаты. Люди его многочисленны, они таятся в тени, они повсюду. Куда бы вы ни направились, они отыщут вас.

Вопрос лишь в том, побежите вы или примете бой?

Сказав так, Йордрава делает паузу, оглядывая героев в ожидании знака, которым они подтвердят свою готовность продолжать борьбу против Ворона. Даже если ничего такого не последует, из благодарности он всё равно отвечает на несколько вопросов, однако разочарование отчетливо читается на его лице.

Как ты оказался здесь в плену?

— Это… Это очень долгая история. Давайте я расскажу покороче. Давным-давно зло бродило по земле так же, как оно делает это сегодня. Услышав зов, я посвятил всю

свою жизнь, всё свое сердце и всю свою душу делу пленения злых духов, чтобы они не могли более досаждать человечеству.

У нас получилось. После многих жертв и с помощью великих духов природы мы запечатали врата. Мы поклялись никогда не покидать мир духов, и пока эта клятва соблюдалась, вестники ужаса оставались заперты. Так продолжалось многие, многие годы.

Но потом к вратам явился Ворон, а с собой он привел мстительных воинов, что называли себя Последними сынами. Мы сражались с ними, но сила наша с годами ушла, а жажда мести Ворона пылала ярко. Битва длилась недели, а когда она закончилась, Ворон и Последние сыны убили всех до одного моих братьев. Я единственный сумел скрыться.

Я очнулся в мире живых через несколько лет, только чтобы увидеть, как увлеченно Ворон раскидывает покрывало страха над землей. Он уже разрушил почти всё, чего мы с таким трудом добились, но ему до сих пор мало. И Ворон не остановится, покуда разрушение и кровопролитие не воцарятся повсеместно.

Я отправился далеко в Земли Охоты, чтобы воссоединиться с духами предков, постигнуть шаманские секреты и вернуть утраченную мудрость. Когда я шел в одиночестве, тень накрыла меня. Я очнулся на этом проклятом холме. Все оставшиеся силы я употребил на выход из тела, чтобы отыскать вас — друзей Танцующих с Духами.

Что тебе известно о белом тельце и пророчестве?

— Эти видения явились давным-давно одному из пайютов по имени Водзивоб — деду Вовоки. Мой народ верит, что белый телец символизирует их свободу, и что вскоре после его рождения бледнолицые уйдут с наших земель. Все племена будут жить в мире, наш народ и бледнолицые станут уважать границы владений друг друга, а бизоны вернутся на равнины. Таково светлое будущее, что предрекает белый телец.

Но это лишь часть истории.

Водзивоб видел и мрачное будущее, в котором бледнолицые презрели наши границы, а мой народ забыл о связи с землей. В этом будущем злые духи ходят по миру, одетые в мертвую плоть, а мой народ отринул свои тотемы. Земля опалена пламенем, а реки текут кровью, пока люди сходятся в битвах бесконечной войны. Такое будущее мы хотим предотвратить, а Ворон со своими последователями всеми силами пытается приблизить.

Можешь ли ты рассказать нам о Вороне и его помощниках?

— Они повсюду! Везде, где укоренились гнев и ярость, вы встретите братство Ворона. Сам Ворон до сих пор ходит по земле, нестареющий, бессмертный. Он скрывается за сотней личин и распространяет повсюду зло своих владык.

Злокозненный шаман многого добился за семнадцать лет, что миновали с момента, как он положил начало времени Расплаты, и тот, кто пойдет по его следу, не встретит ничего хорошего. Он ходит, подобно тени, среди теней. Даже если вы сумеете найти Ворона, навредить ему будет непросто. А если даже вы сумеете убить его, владыки вновь вернут своего слугу обратно, в куда большей силе, чем когда-либо. Нет… Этот путь ведет лишь к гибели.

Есть иной способ. Выследить слуг Ворона, творящих злые дела, и нарушить их планы. Да, это опасно и, быть может, вызовет не меньше смертей, чем открытый бой с Вороном. Но я верю, что это наш лучший шанс. Наш единственный шанс.

Ты поможешь нам?

— Я не могу помогать вам открыто. Если Ворон и его последователи узнают, что я до сих пор жив, они не остановятся ни перед чем, чтобы схватить и убить меня. Быть может, они уже знают.

Но я укажу на инструменты, которые помогут вам пройти этот путь. Когда я был молод, в моей левой руке всегда был шаманский камень в форме бизона, а в правой — боевая дубинка с клинком из обсидиана, острее которого не было и не будет. Я оставил их, отправляясь в мир духов.

Мне не ведомо, что стало с моим оружием. Вы всё ещё можете отыскать его. В конце концов, меня вы нашли.

От старого друга я узнал кое-что о моем камне-бизоне. Он помогает каждому, кто сведущ в шаманском ремесле. Давным-давно мой народ похоронил камень на священном кладбище, надеясь, что он поможет мне в загробном мире.

Священные земли больше не принадлежат моему народу, но кладбище сохранилось. Ищите его там, где бледнолицые возвели город, называемый Додж.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда герои закончат расспрашивать шамана, и у него появится время для отдыха, Йордрава использует свои силы, чтобы исцелить ранения спасителей. Потом он использует силу *связь с миром духов* и откроет проход в физический мир.

Проход открывается не в Дэдвуд, не в Башню Дьвола и вообще не на земли Народов сиу. Пусть отряд появится в любой точке владений Войны, которая тебе больше нравится, Маршал. Путешествие оттуда может само по себе оказаться богатым на приключения. Когда герои наконец доберутся в Додж-Сити в поисках шаманского камня Йордравы, переходи к пятому эпизоду кампании.

5. ЛУЧШИЕ КУСКИ

Начинай эту историю с того момента, когда герои прибывают в Додж-Сити и начинают поиски шаманского камня Йордравы. Хорошенько прочитай описание Доджа, прежде чем приступать к приключению (см. стр. 59 и «Книгу Маршала»).

ЗАВЯЗКА

Итак, как же героям искать индейское кладбище, на котором построен город? Скорее всего ты оставишь это решение игрокам, пусть обратятся к возможностям своих героев. Договоримся на том, что отряду требуется хотя бы одна успешная проверка навыка, чтобы отыскать место захоронения (несколько возможных вариантов ты найдешь дальше).

Если отряд состоит сплошь из желторотиков, попроси их пройти проверку смекалки, чтобы додуматься до одного из предложенных способов. Это далеко не все варианты, но все они точно могут привести к цели.

Офис землемера: для получения доступа к земельным архивам требуется проверка *убеждения*, если среди героев не найдется чиновника, в чью юрисдикцию входит подобный досмотр. Когда герои смогут заглянуть в записи, им придётся пройти проверку *анализа текста (–4)*, чтобы отыскать запись двадцатилетней давности о том, что территория индейских захоронений была зарегистрирована в качестве одного из городских участков. Сейчас на этом месте расположено кладбище Бут-Хилл.

Додж-Сити Таймс: всякий законопослушный гражданин может свободно ознакомиться с архивом номеров «Таймс», однако они сильно перепутаны. Успешная проверка *анализа текста (–2)* позволит найти старую заметку, в которой говорится, что один из старателей отыскал на кладбище Бут Хилл несколько наконечников индейских стрел в 1875-м году. Сам старатель, некий Вилли Делинц, давно умер.

Местные индейцы: туземного населения в окрестностях Додж-Сити почти не осталось, однако несколько индейцев до сих пор живут

и трудятся здесь. Успешная проверка уличного чутья приведет героев к старику по имени Майкл Два Дерева, работающему на конюшнях Хэма Белла. Майкл рад поболтать с другими индейцами о священной земле, превратившейся в Бут-Хилл, однако людям иного происхождения потребуется успешная проверка *убеждения*, чтобы разговорить старика.

Ратуша: если у просителя нет звезды законника, ему потребуется успешная проверка убеждения, чтобы получить доступ к изначальному плану городской застройки и ордерам на землю. Когда герои доберутся до архивов, им потребуется также проверка *смекалки*, чтобы понять, что большая часть земель, отмеченных как «индейские захоронения», занята сейчас кладбищем Бут-Хилл.

Пока отряд будет бродить по городу, пусть каждый из героев пройдет проверку *внимания (–2)*. Те, кто получат успех, почувствуют, что за ними словно бы кто-то следит, однако понять, кто именно, в таком густонаселенном городе как Додж попросту невозможно.

КЛАДБИЩЕНСКИЙ БЛЮЗ

Когда станет ясно, что старое кладбище находится прямо под новым, героям всё ещё будет требоваться отыскать могилу Йордравы. Это проще сказать, чем сделать. Годами на Бут-Хилл рыли новые могилы, и частенько один покойник оказывался поверх истлевших костей другого, постарше. От изначального индейского кладбища почти и следа не осталось.

Если кто-то из героев во время поисков успешно пройдёт проверку *внимания (–4)*, ему удастся найти какой-то индейский артефакт — наконечник стрелы, обсидиановый скребок для бизоньих шкур или по-настоящему древнее надгробие. Этого достаточно, чтобы понять, что они в нужной части кладбища, однако разобраться, где именно находится могила Йордравы, всё ещё практически невозможно.

Банда излишне трезвых (и недовольных этим фактом) охотников на бизонов следит за героями с самого их прибытия в город. Пока отряд бродит среди могил, злоумышленники медленно стягиваются на кладбище. Их замысел прост и незамысловат: подстеречь героев и отнять у них все деньги, чтобы прикупить выпивки.

Соверши проверку *маскировки* за приближающихся охотников на бизонов. Герои считаются неактивными охранниками, если отряд не выставил часовых на время поисков.

Охотники на бизонов (по одному на каждого из героев): используй параметры преступника («Deadlands: Книга Маршала»). Паршивцы вооружены ружьями Шарп Биг.50.

А ВОТ И КАВАЛЕРИЯ!

Если отряд достойно держится в драке, дай героям разобраться самостоятельно. Если же враг оказался слишком силен, свое присутствие обнаружат ещё двое наблюдателей — сотрудник Агентства и техасский рейнжер. Эта странная парочка объединилась, надеясь хоть так докопаться до сути особенно загадочных и сверхъестественных событий в Додж-Сити.

Они без сомнений придут на помощь героям, если дело примет скверный оборот. Точнее, это здоровяк Уильям Уоллес по кличке Бигфут, не задумываясь, бросается в свалку, волоча за собой отчаянно протестующего пижона Хейвуда Петерсена. Это уже не первый раз, когда девиз Уоллеса: «Подстрели или завербуй!» — вступает в конфликт с излюбленным правилом Петерсена: «Никому ни слова».

Хейвуд Петерсен: дикая карта. Используй параметры агента («Deadlands: Книга Маршала»). Добавь *убеждение d8* и черту *пройдоха*.

Майор Уильям Уоллес по кличке Бигфут: дикая карта. См. стр. 266.

Когда стрельба утихнет, Бигфут Уоллес представляется, не скрывая своего статуса рейнжера. Петерсен, наряженный в яркий клетчатый костюм и шляпу котелок, в этот раз представляется скотопромышленником. Разобравшись, кого это они только что спасли, Бигфут задумчиво почесывает выбритый подбородок, прямо под роскошными усами, переходящими в не менее роскошные бакенбарды.

— Вот что, амигос. У нас и у вас вполне достало бы силенок помочь друг другу. Много кто в последнее время шляется по Бут-Хилл. Вы по крайней мере честно заявились сюда при свете дня. Те, другие парни, предпочитали прятаться в сумерках… Словом, как насчет найти укромный уголок и малость поболтать?

Игнорируя протестующее шипение Хейвуда Петерсена, Бигфут Уоллес отводит героев в подсобку издательского дома «Пендулум», что на северо-восточном углу пересечения Уолнат и Бридж-стрит.

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ПЕНДУЛУМ

На первый взгляд офис «Пендулум» на Бридж-стрит занимается только изданием «сенсационных» десятицентовых романов и печатью плакатов «разыскивается» по запросу маршала Ларри Деджера. В передней комнате за печатными машинками сидят мужчина и женщина, противоположную стену закрывает громадный печатный пресс.

Едва все оказываются внутри, Хейвуд Петерсен восклицает:

— Это зашло слишком далеко, майор Уоллес! Мы не можем приводить сюда гражданских, когда вам вздумается, какими бы одаренными они вам ни казались. Если мы и дальше собираемся работать вместе, вам следует уважать тот факт, что определенные вещи должны оставаться в тайне! Откуда вам знать, что этим людям можно верить?

Бигфут Уоллес оттирает щеголя в сторону и говорит:

— Я способен узнать тех, кому можно доверять. И мое нутро говорит, что среди этих людей нет подлецов. На самом деле я почти уверен, они ищут то же, что и те индейцы. Главное различие в том, что на них ты не найдешь ни одной татуировки с вороном. Ведь так?

Это должно ещё сильнее подогреть интерес героев. Если они добавят пару слов в защиту своей надежности, Бигфуту Уоллесу этого будет достаточно. Чтобы добиться того же от агента Петерсена, потребуется проверка убеждения, в случае успеха он исторгнет обреченный вздох и согласно кивнет. В случае провала Бигфут будет давить на агента пока тот не сдастся. Петерсен говорит:

— Уже примерно месяц группа туземцев по ночам бродит по кладбищу Бут-Хилл. Что они ищут, мы не знаем, но по мере поисков они делали какие-то пометки на овечьем пергаменте. Нам с майором Уоллесом удалось схватить одного из них, и на спине у него обнаружилась небольшая татуировка в форме ворона.

Индеец так ничего нам и не сказал, что удивительно, если учесть, насколько… убедительным может быть майор Уоллес. Следующей ночью он пропал — исчез без следа прямо из запертой тюремной камеры.

Мы так и не знаем, что им нужно, однако смогли отыскать их убежище. Если вы сообщите, чем они занимаются и опасно ли это для Додж-Сити, мы скажем, где их искать. Карта, которую они составляют, могла бы вам пригодиться.

Если бы решение принимал майор Уоллес, мы бы взяли штурмом это место несколько недель назад. Но я уверен, что индейцы, затаившись, ждут от нас первого шага. Как и мы, они хотят знать, кто их противник. А всё, чем мы занимаемся в Додже — да и вообще на Спорных Территориях, — слишком важно, чтобы разрушать прикрытие. Итак, вы поможете нам?

Если герои рассказывают о шаманском камне Йордравы, агент Петерсен и Бигфут Уоллес приходят в ужас. Они не могут позволить Братству Ворона вынести такую древнюю волшебную вещь с кладбища. Кто знает, какими бедами это грозит? Бигфут говорит, что последователи Ворона скрываются в погребе под бойнями

П. Д. Аркенбаума (пятое строение) на восточной стороне города.

Если герои упоминают о том, что также разыскивают боевую дубинку Йордравы, агент Петерсен реагирует уклончиво. Тот, кто выиграет встречную проверку *внимания* против *убеждения* агента, может уверенно сказать: Петерсен знает о дубинке больше, чем готов сказать. В любом случае, сейчас от него на эту тему ничего не добиться.

БОЙНЯ НОМЕР ПЯТЬ

Последователи Ворона, выходцы из племени пауни, прячутся под пятой бойней Аркенбаума, как и сказал Бигфут. Петер Джулиус Аркенбаум и трое его сыновей и не подозревают, что у них в погребе завелись индейцы. И уж тем более они не готовы позволить героям так запросто вломиться туда и всё обыскать.

Джулиус Аркенбаум и сыновья (3): используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»). Джулиус имеет *смекалку d10*, навык *ремесло (мясник) d10* и изъян *дурной характер*.

Последователи Ворона скрываются в своем убежище днем, а в лунные ночи выбираются наружу и отравляются на Бут Хилл. Их предводитель, шаман пауни по имени Злобный Медведь, считает, что знает местонахождение могилы Йордравы, но ждет следующего полнолуния (до которого чуть меньше недели), чтобы раскопать её.

Злобный Медведь полагает, что на это задание его отправил лично Ворон, так что намерен всё сделать правильно и даже под страхом смерти не откроет никаких секретов. На самом деле повелитель Злобного Медведя — один из многих ложных Воронов, но по большому счету разницы нет. Получив некогда утраченный шаманский камень, последователи Ворона намерены совершить немало зверств.

У лестницы в погреб всегда выставлен часовой (см. план бойни номер пять), однако последователи Ворона несколько расслабились, уверенные что никто не найдет их. Часовой считается неактивным охранником, пока что-то не привлечет его внимания.

Последователи Ворона (по двое на каждого из героев): см. стр. 260.

Злобный Медведь: дикая карта. Используй параметры шамана Ворона на стр. 264.

Когда пауни начнут проигрывать, они попытаются бежать через люк в полу, ведущий в ледник. Если хоть один сумеет уйти, он доберется до ложного Ворона, пославшего их, и расскажет ему всё, что успеет узнать о героях.

В одежде Злобного Медведя спрятан свернутый кусок овечьей шкуры. Это грубая карта Бут Хилла, нарисованная кровью; одно место отчетливо помечено крестом.

ВКУСНЫЕ КУСОЧКИ

Точка, отмеченная на карте Злобного Медведя, — это крупный камень весом более трехсот

фунтов. Если кто-то один пытается сдвинуть глыбу, ему могут помогать ещё трое (проверка *силы*). Использование какого-то рычага обеспечивает преимущество +2.

Успешная проверка *силы* позволит открыть вход в пронизывающие кладбищенскую землю подземные туннели, напоминающие муравейник. Хотя на поверхности надгробия стоят нетронутыми, под землей давно уже нет никаких останков — все до одного трупы пошли на корм упырям.

В ТУННЕЛЯХ

Когда герои входят в туннели, не забудь напомнить, что им требуется источник света, а также уточни, насколько он яркий и кто его несет. Полной карты туннелей у меня для тебя нет. Когда отряд находится под землей, единственный способ выбраться — успешные проверки *выживания* и *выслеживания* со штрафами –2. В противном случае единственный шанс героев выбраться — не забыть по дороге разматывать за собой катушку ниток, словно Тезей в критском лабиринте.

Туннели находятся примерно на 10–15 футов ниже поверхности земли. Такая глубина позволяет упырям грабить свежие могилы, подкапываясь под них снизу, и при этом нет риска, что могильщики случайно наткнутся на систему нор. Обломки гробов и раскиданные кости буквально устилают подземелья.

Туннели простираются на полмили во все стороны и уходят на несколько сотен футов вниз. Чтобы герои понервничали, не забывай то и дело описывать, как звук их шагов многократно отдается в темных глубинах, наполняющую подземелья резкую вонь и пугающее ворчание, слышащееся внезапно совсем рядом — буквально по другую сторону тонкой стены.

ГЛАЗА ВО МРАКЕ!

Неожиданно светящиеся глаза упырей возникают в темноте со всех сторон, а потом твари накидываются на отряд, в первую очередь пытаясь выбить (обезоруживание) из рук героев лампы или факелы. Горе отряду, если эти попытки увенчаются успехом, — дальше бой происходит в полной темноте (штраф –4 на проверки драки, стрельбы, метания и любых других навыков, требующих хорошей видимости) при том, что верещащие упыри продолжают всё прекрасно видеть.

Упыри (по трое на каждого из героев): см. «Deadlands: Книга Маршала».

ПОДЗЕМНАЯ РЕКА

После того, как герои разберутся с упырями, все выжившие твари кинутся в логово своего владыки — короля упырей. Чтобы пройти по свежему следу и отыскать логово, героям потребуется успешная проверка *выслеживания*.

На краю мешанины тоннелей находится одиночный коридор, в котором воет ветер. Стены покрыты черной слизью, из глубины доносится гнилостный запах смерти. Именно сюда ведут следы. Вскоре нора обрывается, упираясь в волнующиеся вспененные воды.

Любому, кто захочет двигаться дальше, стоит набрать побольше воздуха в лёгкие и приготовиться к заплыву — участок тоннеля длиной в 10 клеток (примерно 20 ярдов) затоплен. Когда герои проплывут (или иным способом преодолеют подводную часть туннеля) на другую сторону, прочти следующее.

Вы выныриваете и оказываетесь прямо под рушащейся сверху ревущей струей воды, отчетливо пахнущей серой. С трудом удается перевести дух. Вокруг кромешная тьма, шум водопада громко отдаётся в пещере.

Если у героев есть какой-то защищенный источник света, они видят водопад, обрушивающийся примерно с пятидесятифутовой высоты в темное озеро, из которого они только что вынырнули. Влажная слизь покрывает все вокруг. Подплыв к узкой полоске берега, можно понять, что путь отсюда только один — вверх.

Это подъем на 8 клеток с множеством выступов, однако камень покрывает всё та же скользкая слизь. Одна успешная проверка *лазания (–2)* позволяет забраться на самый верх.

ЖИРДЯЙ

На вершине водопада, за расщелиной в скале, расположено логово короля упырей. Раздутый от мяса тысяч трупов король упырей скрывается глубоко под кладбищем. На самом деле он до того разожрался, что уже больше года не может покинуть своё обиталище. Когда герои войдут, прочти следующее.

Тесный туннель выводит в большую пещеру. Обзору мешают многие слои паутины, воздух полон пыли, оставляющей на губах привкус гнилого сыра.

Что-то движется во мраке, напоминая раздутого трупно-бледного червя. В следующий миг оно приподнимается, выпростав обрюзгшие конечности; злобная харя, отдаленно напоминающая человеческое лицо, словно выкатывается из глубин мерзостной туши. Вы слышите утробное рычание:

— *Мясо!*

Омерзительный король упырей устремляется к первому из вошедших, намереваясь растерзать и сожрать несчастного. У его упыриного величества имеется небольшая свита из обычных трупоедов.

Упыри (по одному на каждого из героев): см. «Deadlands: Книга Маршала».

Те, кто сорвутся и рухнут в мутное озеро, получают 2d6 урона, если провалят проверку ловкости, чтобы извернуться и войти в воду правильно.

Герои, находящиеся в озере, должны каждый раунд проходить проверку *плавания (–2),* в случае провала они оказываются утянуты под воду бурлящими течениями в основании водопада. Персонаж может попытаться выплыть один раз за раунд. Обратись к правилу вода из «Дневника авантюриста».

Герой, получивший «глаза змеи» при проверке *плавания,* оказывается втянут в русло подземной реки и почти наверняка погибнет.

КОРОЛЬ УПЫРЕЙ

Когда-то король упырей был ранчером по имени Джордж Макэндрю. В 1872-м году он двинулся рассудком, и его заперли в дурдом. Как-то ночью он сумел бежать, и больше его никто не видел. Большинство считает, что он окончательно рехнулся и бежал в холмы, где голод и дикие звери (а может, и то, и другое) доконали его. Мало кому известно, что голод был наименьшей из его бед, а сам он сделался куда опаснее любой твари, пировавшей на тру-

пах Бут-Хилла. Сейчас от рассудка Джорджа не осталось даже малейшей крупицы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d10, маскировка d8, храбрость d4.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Когти/зубы:** сила+d4.
- **Размер +2:** этот жирдяй от души разожрался.
- **Слабость (яркий свет):** на все действия упыря, застигнутого светом ярче фонаря, налагается штраф –2.
- **Сумеречное зрение:** упыри не получают штрафов за темноту и сумрак. Их глаза мерцают слабым красноватым светом.
- **Ужас:** любой, увидевший упыря, должен пройти проверку храбрости.
- **Яд:** покусанный упырём должен совершить проверку выносливости, получая в случае провала уровень усталости.

ПОД ГРУДОЙ КОСТЕЙ

В пещере полно останков, стащенных сюда отвратительным воинством короля упырей. Большинство костей расколото и высосано.

Герой, желающий обыскать эту кошмарную кучу, должен прежде пройти проверку *храбрости*, чтобы не пострадать от страха или тошноты. В конце концов обнаружится необычный кусок кварца, обточенный в виде фигурки бизона.

ЭПИЛОГ

Если герои отправятся поговорить с Агентом Петерсеном и майором Уоллесом после стычки с последователями Ворона или вернувшись из туннелей упырей, Петерсен будет вести себя менее отчужденно. Он так и не признает свою принадлежность к Агентству, однако с неохотой подтвердит, что «состоит на службе у Союза». Также он найдёт время, чтобы отыскать героев перед тем, как они покинут Додж-Сити, и скажет следующее:

— *Я прошу простить мою недоверчивость, но вы и сами знаете, что доверие следует заслужить. Вам это удалось. Однако помните, я ничего не говорил вам. Если кто-то спросит, я буду всё отрицать, так что ни к чему попусту трепать моё имя.*

У последователя Ворона, которого мы взяли в плен, было при себе необычное оружие. Очень старая индейская боевая дубинка, насколько я могу судить, но выглядела она совсем как новая. Я видел, как этот индеец рас-

Реликвия: шаманский камень Йордравы

Шаманский камень, изображающий бизона, который Йордрава при жизни носил с собой. Когда Древние отправились запечатывать проход в Мёртвые Земли, они оставили свои самые ценные и могущественные предметы вместе с ещё живыми телами. Все эти реликвии были погребены в священной земле и дожидаются возвращения Древних.

Шаманский камень Йордравы — это кусок белого кварца размером примерно с мужской кулак. Он весит 0,5 фунта. Если камень носит с собой персонаж, обладающий *чертой мистический дар (шаманизм)*, амулет действует как хранилище пунктов силы. Шаманский камень вмещает 10 пунктов силы и заряжается самостоятельно по воле духа Бизона. Камень восстанавливает 1 пункт силы за час в цивилизованных землях и за 30 минут в дикой природе. Эти сроки уменьшаются вдвое, если шаман, владеющий камнем, обладает чертой *тотемный дух (бизон)*.

В качестве действия владелец может попросить у духов зарядить камень быстрее. Он совершает проверку *знахарства* (с +2, если обладает чертой *тотемный дух (бизон)*) и камень восстанавливает по одному пункту силы за успех и каждый подъем. Такая просьба требует от шамана сильного напряжения, и он получает уровень усталости, который можно снять часом отдыха.

Также любой владелец камня получает *черту защита от сверхъестественного*, пока носит его при себе.

Подвох: нет.

колол человеку череп одним ударом. Оружие было бритвенно острым, но при этом перерубало металлический прут. Оно определенно имеет сверхъестественную природу.

К несчастью для вас, я уже отправил его в исследовательский комплекс неподалеку от Денвера, что в Колорадо. Представить не могу, что должно случиться, чтобы вас туда хотя бы на порог пустили, но можете попытаться. Прикрытие этого заведения — Центральная земельная контора Невады.

Повторю, я вам этого не говорил. Считайте лучше, что никогда не видели меня.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Теперь, когда отряду известно, где искать пропавшую боевую дубинку Йордравы, они могут в любой момент отправляться в Колорадо. Переходи к шестому эпизоду, когда отряд доберется до базы Агентства в Денвере.

6. ВОЗВРАЩЕНИЕ ПРИЗРАКА

Начни эту историю, когда твои игроки доберутся до Денвера, отправятся на восточный край города и примутся выискивать информацию о Центральной земельной конторе Невады. Имей в виду, что комплекс Агентства наглухо закрыт, и его круглые сутки охраняют агенты и их подчинённые.

Одновременно с началом нашей истории силы Юнион Блу и Блэк Ривер устроили серьёзную заварушку на юго-востоке от Денвера. Агентству пришлось отправить большую часть личного состава КИП для помощи и возможного контроля ситуации (кровавые сражения способны призвать в мир самых разных чудовищ). И в эти непростые дни временная глава западного отделения Агентства сталкивается с новой проблемой.

КИП США

Большинство людей уверены, что Центральная земельная контора Невады — именно то, чем кажется: документационный центр по вопросам землевладения, куда частенько наведываются шахтёры и поселенцы. Это крохотное и непримечательное здание. Однако тот, кто будет наблюдать за этим местом несколько часов и успешно пройдёт проверку *уличного чутья*, поймет, что на самом деле у конторы не так уж много посетителей. Говоря прямо, за несколько часов ни один человек не подходит к двери и не выходит из неё.

Ежедневно здесь обретаются трое работников: Теодор Сандел — главный клерк — и двое земельных инспекторов. Главный клерк вежлив, но мало что готов сказать посетителями. Как заведено в Агентстве, он задает много наводящих вопросов, почти ничего не рассказывая о себе. На самом деле Тед Сандел — агент низкого звания, а «инспекторы» — наёмники, которым платят за то, что они никого не пускают в заднюю комнату.

Агент Теодор Сандел: используй параметры сотрудника Агентства («Deadlands: Книга Маршала»). Добавь изъян причуда («ленивый глаз») и черту рок-н-ролл!

Наемники Агентства (2): используй параметры стрелка («Deadlands: Книга Маршала»). Каждый из них вооружен спрятанной под столом двустволкой.

Задняя комната тесного офиса заперта, а ключ Тед Сандел держит при себе. На первый взгляд это помещение выглядит как склад — за исключением штабеля ящиков канцелярских принадлежностей здесь пусто. Успешная проверка внимания позволит отыскать царапины на полу от сдвигавшихся ящиков, а подъем укажет на скрытый рычаг.

На самом деле высокий штабель ящиков — всего лишь ширма. Если потянуть за потайной рычаг, ящики отодвигаются в сторону, открывая усиленную стальную дверь 12×12 футов. За ней обнаруживается лифт с двигателем

на призрачной руде, шахта которого ведет в недра Комплекса исследований паранормального (сокращенно КИП). Успешная проверка *взлома* или *ремонта (–2)* позволит открыть лифт, а успешная проверка *смекалки* — разобраться в его управлении, однако ещё до того, как зайти столь далеко, герои неизбежно столкнутся с весьма и весьма недовольными агентами и чистильщиками.

СТОЙ, КТО ИДЕТ?

Мы уже упоминали, что фальшивый фасад КИП день и ночь находится под надзором. Так и есть — владельцы некоторых магазинов на этой улице, а также большая часть случайных прохожих, на самом деле сотрудники Агентства или нанятые осведомители. Если герои примутся околачиваться рядом с КИП, Агентству станет известно об этом через пару минут.

В этот момент бойцы специального отряда по устранению опасностей, обычно называемые в Агентстве просто «чистильщиками», отправятся разобраться с нарушителями. Чистильщиков вызывают, если ситуация вышла из-под контроля, а также когда необходима грубая сила. Большинство из них бывшие солдаты или стрелки. Эти ребята довольно прямолинейны, но поскольку они одеты как обычные горожане, герои не заметят их, пока не окажутся окружены.

Чистильщики не хотят начинать бой, но готовы к драке, если герои их спровоцируют. Прочти следующее, когда они соберутся.

> *Похоже, горожане отчего-то заинтересовались вами. Оглядевшись, вы видите, что не меньше полудюжины мужчин и женщин пристально вас разглядывают. Один из них откидывает полу пыльника, демонстрируя дробовик Гатлинга, и говорит с акцентом уроженца Восточного побережья:*
>
> *— Давайте без глупостей, друзья. Откуда такой интерес к простой земельной конторе?*

Если в отряде нет своего сотрудника Агентства, шансы получить разрешение на вход в КИП, раскинувшийся под землей почти на целый акр, практически нулевые. Однако, если герои будут настойчивы в своем желании выйти на контакт с Агентством, лидер чистильщиков просит подождать, пока он «кое-что проверит» в офисе. Всё время, что он отсутствует, оставшиеся пятеро продолжают следить за героями.

Чистильщики Агентства (6): используй параметры солдата ветерана («Deadlands: Книга Маршала»). Они вооружены дробовиками Гатлинга и ножами. У одного имеется огнемет и емкость с топливом за спиной.

ГЛАВА БЮРО

Хэтти Лоутон, руководитель западного отделения и ответственный агент КИП, сейчас в глубоком цейтноте. Великие железнодорожные войны разгораются с новой силой, на сей раз между силами Юнион Блу и Блэк Ривер на юго-востоке от Денвера. Большая часть людей Хэтти отправлена на битву, а ей самой отчаянно нужна помощь. Если точнее, ей нужен Призрак.

Когда мы последний раз видели Призрака (он же — Эндрю Лейн, бывший глава Агентства), он помогал Джошуа Чемберлену выигрывать Великие Железнодорожные Войны (полная история в «Книге Маршала», амиго). После сокрушительных потерь Юнион Блу в битве при Лост-Энджелсе в 1879-м году маниту Лейна в очередной раз взял верх, и Призрак пропал со всех карт… Чтобы вернуться две недели назад. Команде чистильщиков Агентства удалось выследить и скрутить его в форте Шоу, Монтана.

После захвата Призрака дела у Агентства пошли на лад. Эндрю Лейна упаковали в грузовой ящик и отправили в КИП поездом без опознавательных знаков. Хэтти считает, что пришла пора испытать последнее средство — Звездную комнату (см. стр. 57).

Несколько часов назад Хэтти стало известно, что поезд был угнан с угольной станции к северу от Денвера. Согласно отчетам, добравшись до развязки он развернулся и на всех парах унесся в сторону Шайена. Почуяв возможность (и ознакомившись с подвигами отряда по отчетам отделения Додж-Сити), Хэтти решает заключить с героями сделку.

Когда возвращается командир, чистильщики приглашают героев в Центральный земельный офис Невады немного поболтать. Хэтти Лоутон уже ждет их. Как уже было сказано, существование парового лифта не раскрывается без совсем уж крайней нужды, поскольку Агентство души не чает в своих секретах.

Хэтти Лоутон: см. стр. 277.

Глава Агентства держится деловито и официально, разве что крайне немногословна — почти груба — со всеми, кто происходит из краёв южнее линии Мейсона-Диксона. Прочти следующее, когда разговор начнется.

— *Доброго дня. Я Хэтти Лоутон и я управляю этим офисом. И будь я чуть более подозрительна, непременно решила бы, что вы что-то вынюхиваете здесь. Обычно мы не приветствуем подобное, однако сейчас голова у меня занята другим. Так что, если вы честно расскажете, что вам здесь нужно, мы можем прийти к своего рода соглашению.*

Честность — лучшая политика, особенно в свете того, что Хэтти уже и так всё известно о героях. Когда они признают, что ищут особое индейское оружие — очень старую боевую дубинку, — Хэтти на миг задумывается, окидывает отряд взглядом и кивает.

— *Мне знаком предмет, о котором вы говорите. Его прислали из Додж-Сити несколько недель назад. Я даже готова передать его вам… Но прежде вы кое-что для меня сделаете. Работа важная и срочная.*

Хэтти не раскрывает деталей, пока все не подтвердят своего согласия на сделку. Единственная причина, по которой она вынуждена довериться героям, — под рукой нет ни одного агента, способного справиться с ситуацией. Потом она продолжает.

— *Сегодня с угольной станции к северу от Денвера был угнан поезд. Без опознавательных знаков, но приметный — локомотив, тендер и всего один грузовой вагон. Знаю, звучит не слишком впечатляюще, но груз, который он перевозил, важен для очень многих людей. Я хочу, чтобы вы догнали поезд и увели его у похитителей. Потом пригоните его сюда.*

Сделайте это, и дубинка ваша. Что скажете?

Если герои хотят покинуть Денвер с дубинкой Йордравы, выбор у них невелик. Едва герои согласятся на сделку, Хэтти восклицает: «Ни к чему терять время!» Она одалживает им принадлежащий Агентству «супер-коптер», чтобы они смогли догнать поезд прежде, чем тот достигнет Шайена. Если среди героев нет никого, кто обладал бы навыком *пилотирования* (или чудесной способностью получить его), Хэтти предоставит им пилота.

Супер-коптер: это устройство — увеличенная версия гирокоптера (см. «Deadlands: Мёртвые Земли»). У него те же характеристики, что и у меньшего собрата, за исключением того, что отмечено здесь: супер-коптер может нести до шести пассажиров и двоих пилотов, стоит $16000 и способен проделать путь в 25 миль на одном фунте призрачной руды.

Пилот агентства: статист. Используй параметры безумного ученого («Deadlands: Мёртвые Земли») и добавь *пилотирование d8*.

ГОНКА ЗА ПРИЗОМ

Учитывая, насколько трудно локомотиву карабкаться по холмам у подножия Скалистых гор, догнать его на летучей вертушке проще, чем отобрать конфетку у ребенка. У героев есть около четырех часов на построение плана, составление завещания или самосозерцание, пока они несутся над восточными предгорьями. После этого прочти следующее.

Когда стрекочущий супер-коптер огибает очередной отвесный склон, вы видите длинный шлейф дыма и пара, тянущийся за стальным конем внизу. Аппарат сбрасывает высоту как раз в тот момент, когда поезд переваливает очередной холм и начинает разгоняться под уклон. Отчетливо вид-

но, что на локомотиве нет эмблем каких-либо железнодорожных компаний, а ещё он тянет всего пару вагонов — угольный тендер и грузовой. Ваши действия?

К моменту, когда герои настигают поезд, он двигается с шагом 20. На такой скорости приземляться — совсем не вариант (если только какой-нибудь псих не попытается посадить птичку на крышу несущегося вагона, что потребует проверки *пилотирования (–4)*; провал приводит к аварии, и супер-коптер теряет управление). Есть два очевидных способа дальнейших действий: обогнать поезд на пару миль и взорвать либо перегородить рельсы, а также — прыгать на крышу с летящего аппарата.

Прыжок требует проверки *ловкости (–2)*, однако, если хотя бы один из героев уже находится на крыше и готовится ловить следующего, возможны совместные проверки. Те, кто упадут с несущегося поезда, получают 4d6 урона и должны получить успех на проверке ловкости или уронить всё, что держат в руках.

Угонщики не слишком оглядываются, полагая себя в безопасности, однако пусть каждый из них пройдет проверку *внимания (–4)*, чтобы иметь возможность услышать шум приближающегося супер-коптера. Звук прыгающих на крышу поезда героев даёт им право на ещё одну проверку *внимания*, на сей раз без штрафов.

Мордехай Уотли со своей бандой следил за угольной станцией несколько дней, выискивая подходящую цель. Он понятия не имеет, что находится в ящике, — до сих пор не удосужился проверить, — но уверен, что это нечто ценное, если уж для перевозки этого ящика отрядили целый поезд. К тому же тот факт, что вместе с грузом ехал какой-то старый дуралей, также даёт ему надежду на добычу. Знал бы он, с чем связался!

Едва заметив преследователей, банда Мордехая пытается прикончить их, вот так запросто. Это цветистое сборище бессовестных убийц и воров. Когда начинается бой, Мордехай и Флинт Джек находятся в локомотиве, а остальная банда едет в грузовом вагоне вместе с ящиком.

Бывшие железнодорожные воины (по одному на каждого из героев): используй параметры железнодорожных воинов («Deadlands: Мёртвые Земли»), но убери особенности.

Бандиты: (по одному на каждого из героев): см. «Deadlands: Мёртвые Земли».

Флинт Джек: используй параметры стрелка-ветерана («Deadlands: Мёртвые Земли»).

Жо Чой: статист. Используй параметры гуру боевых искусств («Deadlands: Мёртвые Земли»).

Реликвия: боевая дубинка Йордравы

Это очень старое оружие. На рукояти из прочного и крепкого дерева вырезаны изображения тотемных духов. Острый обсидиановый осколок закреплён полосками кожи, место соединения украшено перьями.

Оружие наносит сила+2d8 урона (ББ 3), весит 5 фунтов, требует обеих рук для эффективного использования и уменьшает *защиту* владельца на 1. Оружие Йордравы берегут духи, так что его практически невозможно сломать (считай, что его *стойкость* равна 20, если кто-то попытается), и оно способно прорубить очень многие материалы.

Кроме того, если владелец этой боевой дубинки атакует кого-то, получившего мистические силы напрямую от Жнецов, он получает +2 (не важно, держит ли он при этом реликвию в руке). По умолчанию считается, что силы всех чёрных магов исходят непосредственно от Четверых (если только нет особой пометки, говорящей о том, что используется иной источник сил, как, например, у гремучников), в отличие от картёжников и меченых. Маниту и большинство чудовищ черпают свою силу из Земель Охоты, так что не считаются напрямую связанными с Жнецами, кроме особых случаев. Конечно, всё это касается и четверых Служителей Жнецов.

Скверна: нет

МОРДЕХАЙ МАЛИГНАТ УОТЛИ

Мордехай Малинейтус Уотли, внебрачный сын Урии Уотли, столь же развращен и полоумен, как и вся его одаренная волшебством родня, если не сильнее. Он карточный шулер, разыскиваемый в Колорадо и Канзасе за разнообразные грабежи и кровавые зверства, которые устраивает, «просто чтобы малость развлечься». У Мордехая легендарные фамильные глаза Уотли цвета нефрита и полная пасть остро заточенных треугольных зубов. Впрочем, не факт, что он их затачивал…

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d8, драка d6, запугивание d8, колдовство d10, маскировка d6, провокация d12, стрельба d10, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** –6, выдержка: 4.

Изъяны: в розыске (крупный), жажда крови.

Черты: кровь Уотли, меткий стрелок, мистический дар (магия), новая сила, пункты силы, репутация, стрельба от бедра+, шулер.

Силы: меткость, телепортация, ужас, усилить/ослабить параметр.

Пункты силы: 20.

Снаряжение: модный костюм, шляпа федора, двустволка, кольт «Миротворец» одиночного действия, 20 патронов для каждого оружия, нож, игральные карты, «Книга игр» Хойла, $60 в золотых монетах.

СТАРАТЕЛЬ И ПЛЕННИК

Агентству неизвестно, что герои не одиноки в своих попытках вернуть угнанный поезд. Есть ещё старый хрыч по имени Кут Дженкинс — чаще его зовут Старателем, — который сейчас связан и брошен в грузовом вагоне (см.»Deadlands: Книга Маршала», если хочешь узнать историю Кута целиком).

Посреди грузового вагона стоит длинный деревянный ящик с надписью «хрупкий груз — не кантовать». Когда закончится бой, Старатель коротко представляется: «Кут Дженкинс. Рад знакомству», — и подбирает из угла свою сумку, отброшенную туда бандитами. После этого он говорит:

— *Думаю, я должен быть благодарен вам за спасение. Однако вся эта суета и цента не будет стоить, если прямо сейчас не открыть ящик и не подлечить малость наш груз. Словом, может кто-то из вас будет так любезен, что поможет мне с этим гвоздодером?..*

Кут не отвечает ни на какие вопросы, если только не взять его на мушку, и даже тогда продолжает настаивать, что ящик надо открыть до того, как отправлять его обратно в Денвер. Говорит он очень убедительно и не дает отряду ни шанса уличить себя во лжи. Это потому, что он не врёт!

Когда крышка таинственного ящика будет снята, прочти следующее.

Крышка ударяется об пол, и все вы слегка отшатываетесь, увидев содержимое. Это не просто ящик — это гроб! Долговязый желтоватый труп лежит в нем на спине и, что особенно странно, рот его заткнут, руки скованы наручниками, а поверх намотано столько веревки, что хватило бы повесить всех бандитов, которых вы сегодня разогнали.

Решительно стиснув зубы, Кут Дженкинс вытаскивает из своей сумки небольшую закупоренную бутылочку. В ней перетекает нечто чёрное и вязкое, явно не слишком приятное на вкус.

— *Давайте-ка уберем этот кляп, — говорит он, откупоривая бутылочку.*

Едва кляп вытащен, глаза трупа распахиваются!

— *Ах вы, трусливые ублюдки! — вопит покойник. — Выпустите меня из гроба! Деритесь со мной, как мужчины!*

Он начинает биться и извиваться, пытаясь освободиться.

Если кто-то из героев страдает от изъяна *трусость*, этому бедолаге нужно немедленно пройти проверку *храбрости*, чтобы не впасть в шок

от страха/тошноты. Остальной отряд может пройти проверки *общедоступных знаний (–2)*, чтобы опознать недавнего покойника. Получив успех, герой может сказать, что где-то уже видел этого парня. Герой, получивший подъём, точно знает, что уже видел это лицо в газетах. Человек в ящике никто иной, как Эндрю Лейн, один из главных боссов Юнион Блу! А ещё он страшно похож на экс-Президента Линкольна, только без бороды…

— Сначала ты выпьешь вот это! — орет Кут, после чего буквально вбивает горлышко бутылки в глотку извивающегося покойника. Едва жидкость просачивается тому в горло, глаза желтолицего распахиваются как две плошки, и он испускает истошный мучительный вопль, подобного которому никто из вас не слышал в жизни.

Потом он замирает. Несколько секунд висит звенящая тишина. Наконец связанный вновь открывает глаза, очевидно — приходя в чувства, и оглядывается вокруг с любопытством и участием. Сейчас это совершенно другой человек, нежели минуту назад.

— Где я? — спрашивает он. — И кто вы такие?

Когда его развяжут, человек представляется Эндрю Лейном и рассыпается в благодарностях. Если у кого-то хватит наглости спросить его о поразительном сходстве с Президентом Линкольном, Лейн устало усмехается и говорит: «Мне часто об этом говорят. Но я всё же и подумать не мог, что похож на него настолько сильно».

Эндрю Лейн, он же Призрак: см. стр. 279

Когда поезд двинется в Денвер, Лейн спросит героев, может ли он чем-то отплатить им за труды. Конечно, он имеет в виду ресурсы Агентства. Однако если герои упомянут братство Ворона и свою борьбу против него, Лейн оживится.

— Думаю, я мог бы помочь вам с этим. Ведь я избрал делом своей жизни сбор любой существующей информации о… Событии, что бросило тень на весь Запад. К тому же я люблю знать, где живут мои враги. А последователи Ворона, без сомнения, одни из самых гнусных и злобных врагов, с которыми нам приходилось столкнуться. Вы хотите дать им бой? Побить их в их же доме? Отправляйтесь в Эдоуб-Уоллс, что в южной части техасского выступа. Когда я последний раз проверял, вороны гнездились именно там.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда поезд возвращается в Денвер, Хэтти Лоутон выполняет обещание и передаёт отряду боевую дубинку Йордравы. Все в Центральной земельной конторе Невады счастливы вновь видеть мистера Лейна. Кут Дженкинс говорит Хэтти загадочную фразу: «Безопасности ради стоит выковырять из него пулю Стокера, а так он в полном порядке».

Путь из Денвера на техасский выступ и Эдоуб-Уоллс не близкий, так что, быть может, сейчас самое время подумать о твоих собственных историях, Маршал. Когда отряд наконец достигнет места великой битвы, смело переходи к седьмому эпизоду.

7. УКРЫТИЕ ПОСЛЕДНИХ СЫНОВ

К этому моменту последователи Ворона уже наслышаны о героях и их подвигах. Более того, рассказы достигли ушей самого Ворона. Сокрытый подозревает, что им помогает Древний, семнадцать лет назад избежавший его гнева, и решает, что пришло время разобраться с этой угрозой.

Когда Ворон узнаёт, что отряд направляется в Эдоуб-Уоллс по наводке Призрака, он велит одному из Последних Сынов прикончить героев и их союзника одним ударом. Дело в том, что Ворон ждёт этого дня и готовится к нему уже несколько лет.

ЭДОУБ-УОЛЛС

Уровень страха: 3

Эта деревня на техасском выступе лежит в руинах со времен Битвы при Эдоуб-Уоллс в 1874-м году. Многие верят, что Эдоуб-Уоллс населяют призраки, поскольку все бледнолицые, рискнувшие разбить лагерь в деревне или неподалеку от неё, были убиты. Вождь Куана Паркер и его команчи поддерживают эти слухи — с 1879-го года они убивали охотников на бизонов, вторгавшихся на территорию Конфедерации Койота, и свозили сюда их трупы!

Уже год Эдоуб-Уоллс обходят стороной даже команчи. Истории о призраках и злых духах постепенно начали обращаться правдой по мере того, как местных духов земли вытесняют маниту. А там, где свободно бродят маниту, обязательно появятся последователи Ворона. Сегодня деревня — это самый настоящий город-призрак, населенный последователями Ворона, беспощадными духами и ходячими мертвецами.

Эдоуб-Уоллс дважды становилась полем боя, так что не забудь заглянуть в правила владений Войны для мест сражений (стр. 39) прежде, чем начинать эту историю.

ВОРОНЬЕ ГНЕЗДО

На этих страницах приведена карта Эдоуб-Уоллс, к настоящему моменту превращённого в город-призрак. Здесь царит явственно ощутимый дух войны и смерти. Горячий и сухой ветер воет в выбитых окнах. Каждый раз, как герои исследуют один из заброшенных домов, обратись к таблице случайных встреч Эдоуб-Уоллс.

Последователи Ворона, обитающие здесь, устроились в развалинах, бывших некогда салуном Ханрахана. Они набрасываются на чужаков с самоотверженной яростью, не подозревая, что Последний сын по приказу Ворона отправил их сюда на заклание. Ворон действительно хочет, чтобы бедолаги дали героям бой, однако конечная цель состоит в том, чтобы указать отряду путь к Змеиному кургану на землях Конфедерации Койота. Последователям культа приказано защищать деревню до последнего вздоха.

Воины Ворона (по трое на каждого из героев): см. стр. 260.

После боя персонажи, обыскивающие салун Ханрахана, обнаруживают в ящике старого комода смятый и грязный клочок бумаги. Это записка на испанском.

Дети мои, защищайте наше убежище в Эдоуб-Уоллс до последнего дыхания, последней капли крови и во имя духов, что ведут вас. Но прежде, чем луна вновь станет полной, возвращайтесь на Змеиный курган. Наши приготовления почти окончены. Да укроют крылья Ворона вас своей тенью и отведут взор врагов.

—Высокочтимый Сын

СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ ЭДОУБ-УОЛЛС

d6	Встреча
1–3	*Никого*
4	*d4 ходячих мертвецов*
5	*d6 обычных маниту в физическом обличии*
6	*Качина (сойоко) в виде духа*

Если герои успешно проходят проверку *общедоступных знаний*, то им становится известно, что Змеиный курган расположен глубоко на территории Конфедерации Койота, примерно в двухстах милях на восток. Это неблизкий путь, — около пяти дней верхом, — так что можешь устроить по дороге парочку событий или даже отдельное приключение.

ВОТЧИНА КОЙОТА

Переходи к этой части, когда дорога приведет отряд к границам Конфедерации Койота. Куана Паркер со своими воинами команчи без устали патрулирует границы, и они, не слишком задумываясь, могут убить чужаков, рискнувших рассердить их. Прочти это, когда герои встретятся с воинами Паркера.

Миновав очередной поворот, вы замечаете, что у вас появилась компания. Вдоль гребня холма примерно в ста ярдах от вас выстроился отряд индейцев на лошадях. На них одежда из оленьей кожи, украшенная перьями, а волосы каждого заплетены в причудливые косы на висках. Всадник в центре — его косы особенно толсты и украшены богаче, чем у остальных, — поднимает руку и произносит длинную фразу на своем языке.

После этого (если нет ответа), он сурово добавляет по-английски:

— Что вам нужно в землях Койота? Отвечайте!

Персонажи, знающие язык команчей (или иным образом способные понять сказанное), поймут, что первая фраза вождя означает: «Я Куана Паркер, вождь племен команчей! Что вам нужно в землях Койота?» Персонажи, знающие языки шошонской группы, могут понять его в случае, если успешно пройдут проверку знания языка.

Воины команчи (16): используй параметры индейца воина («Deadlands: Книга Маршала»). Каждый едет верхом на боевой лошади (см. «Дневник авантюриста»).

Куана Паркер: см. стр. 272. Вождь едет верхом на боевой лошади (см. «Дневник авантюриста»).

Изначальная дистанция между героями и отрядом Куаны Паркера (50 клеток) позволяет свободно перекрикиваться, при этом сводя к минимуму риск, что битва начнется из-за какой-то случайности. Паркера это устраивает — очевидно, что битве он предпочитает разговор. Персонаж-индеец, если таковой присутствует в отряде, получает +2 к результату проверки по таблице начальной реакции персонажей. Упоминание о том, что отряд убивает или выслеживает последователей Ворона, вызывает особый интерес Паркера, а услышав доказательства подобных действий (к примеру, описание событий в Эдоуб-Уоллс), вождь проникается уважением. В этом случае он с полным доверием ответит на вопросы героев.

Лик страха

Змеиный курган обрел известность в 1877-м году, когда «Эпитафия Тумстоуна» опубликовала историю ковбоя по имени Пит Бруннер, который побывал на Кургане и даже видел своими глазами, как последователи Ворона проводили змеиные ритуалы под полной луной. Ритуалы не прекратились, однако с тех пор погибло множество глупцов, явившихся туда, чтобы подтвердить или опровергнуть написанное на страницах «Эпитафии».

Итогом стало резкое повышение уровня страха в этом глухом уголке. Индейцы Конфедерации Койота были перепуганы происходящим и с тех пор пытаются держать чужаков подальше от Кургана. Бледнолицые вдоль границ вдоволь наслушались Пита Бруннера и знают о тех, кто навсегда сгинул, отправившись по его следам. Пересказы этих жутких историй только добавляют таинственности.

Ветви старых деревьев скрипят и стонут, медленно качаясь даже в полное безветрие. Колючие лозы до крови впиваются в ноги. Древесные стволы, оказавшись на краю поля зрения, внезапно обретают черты злобных, ухмыляющихся лиц. Забредших сюда путешественников неотступно преследует еле слышное раздражающее шипение, хотя в округе нет ни одной змеи.

Расскажи нам о Змеином кургане. Как туда добраться?

Если вы ищете Воронов, мы можем отвести вас туда. Но знайте: курган был возведен в древние времена, чтобы заточить злобное создание, и ныне скверна пропитала это место. Предания моего народа гласят, что утраченные драгоценности и золото лежат под курганом, однако тот, кто возьмет их, обречен погибнуть в мучениях; тело его будет растерзано, а душа пожрана. Чудовище освободится и отправится в путь по Равнинам, чтобы истребить оба народа — и наш, и ваш.

Куана Паркер никогда не слышал об индейце, которого звали бы Высокочтимым Сыном. Если отрядам удастся подружиться, индейцы проводят героев почти до самого кургана. Примерно в трёх милях они остановятся и откажутся идти дальше.

Куана Паркер предостерегает героев: «После того, как повергнете последователей Ворона, не раскапывайте Змеиный курган. Все сокровища Древних не стоят ваших жизней — и ваших душ!»

Великий Змеиный курган

Уровень страха: *4*

Великий Змеиный курган расположен в низине на юго-западе диких земель Конфедерации Койота — в нашем мире это штат Оклахома. Территория густо покрыта древними дикими лесами. Узкие индейские и оленьи тропы — единственный способ передвигаться здесь. Требуется проверка *выживания (–2)*, чтобы отыскать путь в сердце долины.

Сам курган прихотливо вьётся по земле примерно милю. По большей части он имеет двенадцать футов в высоту и примерно тридцать в ширину. Никому неизвестно, кто насыпал его, но большинство шаманов сходится в одном — под курганом заперто какое-то зло. Они представляют его, как нечто вроде громадного змея с сияющей чешуёй и кинжальными ядовитыми клыками…

Всё совсем не так. На самом деле змеи — это духи, что соединили мир духовный с миром физическим, и именно тотемный дух Змеи сделал возможным заточение твари. Под курганом томится древняя каркажу. Это первая из каркажу, когда-либо ходивших по лесам Северной Америки, — злобное, вечно голодное чудовище, заслужившее у индейцев имя Пожирающей Народы. Лесные охотники и жители гор, которым известна эта легенда, в свою очередь прозвали её «Голодная Энни».

Древние заточили Голодную Энни под Змеиным курганом многие сотни лет назад. Однако ритуалы последователей Ворона годами постепенно ослабляли связывающие её узы, ожи-

дая момента заманить Йордраву в эту ловушку. И вот этот момент настал. Голод Энни силен, как никогда, благодаря жертвоприношениям последователей Ворона. Теперь она владеет новыми силами, направленными против единственной добычи — последнего из Древних.

Курган является пустынным местом, пока светит солнце. Но каждую ночь здесь находятся около восьми последователей Ворона из различных племен, которые живут в этой местности. Пятеро творят ритуалы, напитывающие силой плененное чудовище, оставшиеся трое следят за лесом и всегда считаются активными охранниками. Возглавляет их таинственный шаман в капюшоне, закрывающем лицо, обычно появляющийся из теней уже после прибытия остальных. Никто не знает его настоящего имени, а сами последователи Ворона зовут его Высокочтимым Сыном.

Шаманы Ворона (8): статисты. См. стр. 264.

Высокочтимый Сын: используй параметры Последнего сына на стр. 263.

ВОРОН СТАВИТ ЛОВУШКУ

Как только герои сходятся в бою с Высокочтимым Сыном и его последователями, Йордрава решает, что пришло время явить себя старым врагам. Это худшая из всех его ошибок, она же — последняя.

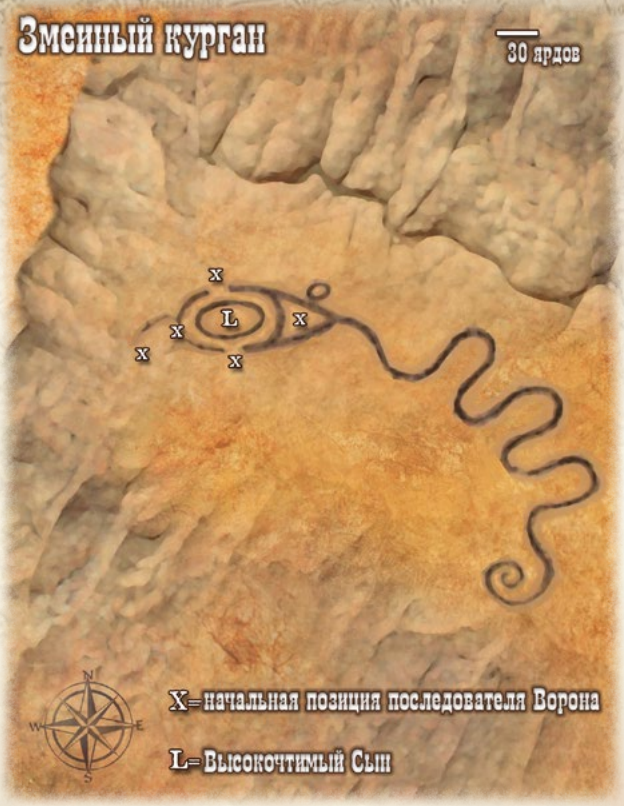
В начале третьего раунда боя прочти следующее.

Пронзительный крик доносится с ночного неба, и все, кто смотрит вверх, видят большого могучего орла, который спускается из темноты, взмахивая крыльями. Орел садится на гребень кургана и в мгновение ока принимает свой истинный облик. Это Йордрава. От мановения его руки один из последователей Ворона хватается за грудь и, задыхаясь, падает замертво.

— Ваша работа здесь окончена, — произносит Йордрава.

Фигура в капюшоне странно дергается и издает свистящий смешок.

— Верно, Древний. Она окончена уже давно. Мне не хватало лишь одной детали. Тебя!



Глаза Йордравы широко распахиваются.

— О нет…

Прежде, чем Древний успевает сделать хоть что-то, земля под его ногами разверзается, и его затягивает в толщу кургана. Громовой рык пробуждающегося существа прокатывается по земле. Яростное шипение несется из-под тела Древнего, отчаянно бьющегося в попытках освободиться.

Крик Йордравы переходит в отчаянный вопль гибнущего зверя. Тугие потоки крови орошают Змеиный курган. Чудовище наслаждается первой добычей за очень долгое время.

Последователи Ворона годами подпитывали Голодную Энни яростью, голодом и злобой разнообразных духов, подбирая их особым образом ради возможности убить Йордраву и его тотемного духа Орла. Немало ценной информации они получили и во время недавнего пленения Древнего. Это значит, Маршал, что долгое

и необычное путешествие Йордравы окончится в клыках невероятно могучей каркажу, и у него нет никаких шансов пережить эту главу.

Всё, что он может делать, — отвлекать Энни, пока герои разбираются с Последним Сыном и его злобными слугами. Когда последователи Ворона будут повержены, героям придется лицом к лицу столкнуться с Голодной Энни. К счастью, большую часть сил она потратила на убийство Древнего. Тем не менее, это всё ещё самая крупная из всех когда-либо существовавших на свете каркажу.

ГОЛОДНАЯ ЭННИ

Тварь, известная горным старикам под именем Голодной Энни. Это древняя каркажу — грозное создание, внешне напоминающее росомаху примерно восьми футов в холке. Её пасть усеяна двумя рядами треугольных зазубренных зубов, а лапы оканчиваются трёхдюймовыми когтями, способными оставить царапины на камне. Мех существа имеет тёмно-коричневый оттенок, становясь немного светлее на морде, а в больших глазах, до ужаса напоминающих человеческие, сверкают странной формы зрачки. Энни свирепа, как сам дьявол, постоянно хочет жрать и способна в одиночку уничтожить без следа большое стадо скота или диких бизонов. Она чертовски умна и предпочитает человеческое мясо любому другому.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d12, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, выслеживание d8, драка d12+2, запугивание d12, лазание d10, маскировка d12.

Шаг: 10; **защита:** 9; **стойкость:** 16+2.

Черты: боевая ярость+, стремительность.

Особенности:

- **Бесстрашный:** не поддаётся страху и запугиванию.
- **Броня +2:** тело каркажу покрыто плотным слоем густого меха.
- **Внезапный:** если каркажу нападает неожиданно, она может совершить проверку запугивания в качестве свободного действия.
- **Зубы:** сила+d10
- **Когти:** сила+d8, ББ 2
- **Крепкий:** не получает ранений при повторном введении в шок.
- **Крепкое тело:** +2 к стойкости.
- **Невосприимчивость:** благодаря ритуалам последователей Ворона, Голодная Энни не получает урона от любых атак Йордравы. В качестве побочного эффекта она также получает лишь половину урона от любых магических атак.
- **Пожиратель душ:** любой, кого сожрет Голодная Энни, упокоивается окончательно и не имеет шанса вернуться меченым.
- **Размер +6, крупный:** Голодная Энни размером примерно с африканского слона. Атакующие Голодную Энни получают +2 из-за её размера.
- **Слабость (змеи):** укусы обычных змей или силы, каким-то образом использующие змей, наносят Голодной Энни двойной урон.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ БЫКА

Победа над зверем из Змеиного кургана — дело хлопотное, однако успех в этом приключении зависит прежде всего от убийства или пленения Последнего сына. Если Высокочтимый Сын сумеет сбежать со Змеиного кургана, героям придется непременно выследить коварного душегуба.

При себе Высокочтимый Сын имеет при себе письмо (на языке сиу), которое гласит:

> *Мы получили приказ Сокрытого. Замани их на Змеиный курган, а Йордрава придет следом. Когда Пожирающая Народы сделает своё дело, никто больше не встанет у нас на пути.*
>
> *Атака на Дэдвуд неотвратима. Мы начнем бойню, подобной которой не доводилось видеть ни племенам, ни бледнолицым. Это наша обязанность, и наши луки выпустят тысячи стрел во имя отмщения. Так желает Ворон. Возвращайся, когда закончишь наши дела в землях Койота.*
>
> *—Сидящий Бык*

УЧАСТЬ ЙОРДРАВЫ

Йордрава ещё жив, хотя раны его столь ужасны, что никакие попытки лечения или магического исцеления уже не спасут его. Хриплым шепотом он говорит любому подошедшему герою:

— *Я был глупцом, высокомерным старым глупцом, когда явился сюда. Теперь мой путь лежит в деревню Великого Духа. Долгий путь, если вообще преодолимый. Вы… Только вы… Можете спасти их. Сиу. Бледнолицых. Племена. Вам нужно их предупредить. Найдите Бешеного Коня и скажите ему о предательстве Сидящего Быка. Бешеный Конь поверит вам.*

Потом… Идите на Шаманское Колесо. Вместе с шаманами… Летнее солнцестояние. Там будет Великий Шаманский Танец, подобного ему племена не видели никогда…

Сказав это, Йордрава испускает дух. Глаза Древнего слепо застывают, однако уходит он с улыбкой на лице.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Герои, которые решают раскопать курган в поисках сокровищ, тратят на это 2d6 часов и должны пройти проверку выносливости и в случае провала получить уровень усталости, который исчезнет после ночи сна. Однако наградой им станет золото древних анасази, а если Голодная Энни мертва, нет нужды бояться проклятия! Чистая ценность золота — $1500, если же продавать предметы коллекционерам антиквариата в большом городе, то клад потянет на все $4500. Если Голодная Энни ещё жива, она выследит и прикончит любого, кто хоть пальцем тронет сокровища Змеиного кургана.

Поскольку герои на данный момент — единственные из хороших парней, кому известно о том, что Сидящий Бык и последователи Ворона готовят нападение на войска Кастера в Дэдвуде, им можно посоветовать только со всех ног возвращаться в земли сиу. Что, впрочем, вовсе не значит, что в пути они не могут вляпаться в другие приключения. Путь из Конфедерации Койота в Дэдвуд долог и извилист, да и проходит через самое сердце Канзаса. Всякое может случиться.

8. ПОСЛЕДНИЙ БОЙ НА МЕДВЕЖЬЕЙ ГОРЕ

Начинай эту историю, когда решишь, что вновь пришла пора забросить отряд в сердце бури, надвигающейся на земли Народов сиу. Героям предстоит стать свидетелями поистине исторических событий, а кое в чём и поучаствовать лично.

ЗАВЯЗКА

Весной 1881-го года добровольческая армия Кастера вошла в Дэдвуд, огородившись четвертью мили окопов и орудийных батарей. Несмотря на то, что боевые отряды сиу непрестанно кружат в этих местах, то и дело устраивая молниеносные конные атаки и тут же скрываясь на Равнинах, войско Кастера продолжает расти. Айрон Дрэгон открыто доставляет ему рекрутов, при этом продолжая в тайне поставлять последователям Ворона всё новые и новые грузы оружия и патронов. Сейчас армия Кастера насчитывает приблизительно пять тысяч бойцов.

Между тем, Сидящий Бык ухитрился заключить соглашение с вездесущим доктором Дариусом Хельстроммом, не сообщив об этом остальным викаса. Когда Уосатч официально пообещала, что сможет перебросить впечатляющие войска, подчинённые доктору, в Дэдвуд, не уложив при этом ни одной шпалы на земли индейцев, Сидящему Быку стало настолько любопытно, что он дал согласие. Сокрытый его подтвердил.

Хельстромм тут же мобилизовал подновленную Уховёртку — устройство, с помощью которого выиграл первую Великую железнодорожную войну, — чтобы прорыть тоннель под землями Народов сиу на юг до самых Чёрных холмов. Пока лежит восьмифутовый слой снега и все прочие сообщения парализованы, Уосатч упорно прокладывает пути к Дэдвуду, придерживаясь своего обещания не касаться земли сиу. Насчет того, чтобы вести работы под землей, никто ничего не обещал.

Случайные встречи Эдоуб-Уоллс

d12	Встреча
1	**Каменные воины:** группа 2d8 каменных воинов (см. стр. 262), призванных последователями Ворона. Они убивают всех встречных, после чего отправляются на поиски новых жертв.
2–3	**Айрон Дрэгон:** группа из 2d10 мастеров боевых искусств, вооруженных винчестерами и китайскими мечами. Возглавляет их самурай (железнодорожный воин Айрон Дрэгон). См. «Deadlands: Книга Маршала».
4–6	**Шахтёры:** компания из 4d10 добытчиков призрачной руды, пытающихся без происшествий добраться обратно в Дэдвуд. Используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала». Вооружены, но не враждебны. Из них d4 работают с Фрэнком Брайантом и его призрачными шахтёрами и не прочь устроить проблемы).
7–9	**Отряд сиу:** группа из 4d10 индейских воинов сиу на лошадях. Их возглавляет индеец-шаман. См. «Deadlands: Книга Маршала».
10–11	**Последователи Ворона:** группа из 2d10 индейских всадников, выглядящих как лакота сиу, но вооруженных винчестерами, кольтами «миротворец» и дробовиками. Они убивают всех, кого увидят, после чего сваливают трупы там, где от этого будет больше всего проблем. Используй параметры воина Ворона на стр. 260.
12	**Отряд Икс Уосатч:** команда из шестерых железнодорожных воинов Уосатч. Четверо вооружены дробовиками Гатлинга, один несет огнемет, у последнего — кислотная пушка. Их сопровождает подконтрольный им автоматон (дикая карта). См. «Deadlands: Книга Маршала».

Станция Геенна

К концу Длинной Зимы 1880-го (в апреле 1881-го года) поезда Уосатч впервые въехали на недавно отстроенную станцию Геенна. Из-за её расположения к югу от Сада Сатаны (см. стр 93) роза ветров обрушивает постоянные пепельные «метели» на одинокий железнодорожный тупик. Закаленные бойцы отрядов Икс Уосатч, живущие и работающие здесь, прозвали станцию «Южным централом Сатаны». Ежедневно грузовые поезда доставляют сюда десятки автоматонов, механических тарантулов и солдат для грядущей битвы, а отбывают загруженные призрачной рудой. В прессе Хельстромм распинается о моральном аспекте «сохранения туземного суверенитета Народов сиу», но никто не знает, что каждый раз при этом пальцы безумного доктора скрещены за спиной.

Годами шпионы и открытые сторонники Кастера в Вашингтоне изо всех сил создавали подполковнику правильную репутацию. Сегодня политики начинают видеть Дэдвуд и земли Народов сиу в новом свете. Постепенно распространяются симпатии к «этим несчастным парням в осаде кровожадных сиу». И Союз, и Конфедерация сейчас внимательно наблюдают за тем, как туземные силы заключают соглашения с частными лицами. Все железнодорожные бароны с неудовольствием отмечают, что сделка Хельстромма позволяет ему не только ввозить боевые машины, но и открывает полный доступ к призрачной руде в Черных холмах.

Смерть приходит в Дэдвуд

Истинный ад разверзается, когда герои двигаются через гиблые земли в Дэдвуд. Отчаявшись восстановить власть Союза, брокеры Президента Гарфильда в последний момент договариваются с Чангом. В течение суток поезда Юнион Блу влетают в Дэдвуд и единственный груз, который они везут, это солдаты Союза, снаряжение и фураж для растущей армии Кастера.

Едва до Конфедерации доносится весть об этом смелом шаге, она поднимается в едином порыве. Войска КША собираются в Кан-

зас-Сити и, форсировав Миссури, входят в Канзас, где соединяются с конными стрелками чероки под командованием генерала Стенда Уэйти. Вместе армии занимают Топику и Лоуренс, а люди Уэйти подрывают ветку Юнион Блу, ведущую в Салину. По всем Спорным Территориям вспыхивает бесконтрольная партизанская война. Механизированные войска Союза — отлично укомплектованные, по сравнению с 1876-м годом — собираются и уже готовы к вторжению в Колорадо. Север с Югом вновь застыли на пороге войны.

Подобно лесному пожару, по Равнинам и всем племенам сиу распространяется весть: бледнолицые вновь отправляют солдат топтать их земли. Союз клянется, что действия Кастера — самоуправство, но это бессовестная ложь. Несколько тысяч индейских воинов собираются со всех концов своей земли. Воевавшие веками племена отложили в сторону распри и выдвигаются на Дэдвуд. В середине мая Кастер выступает на север во главе четырехтысячного войска.

Это официальное начало Битвы при Дэдвуде.

ГДЕ-ТО В ЧЁРНЫХ ХОЛМАХ

По пути в сердце бури герои могут попасть в самые разные переделки. Придумывай собственные встречи, используй приведенную таблицу или совмещай оба варианта. Если потребуется, подгоняй происходящее под манеру действий отряда. К примеру, если герои въезжают на земли индейцев по подземной железной дороге Хельстромма, они вряд ли столкнутся с отрядами сиу. Война в разгаре, однако самая большая битва еще впереди.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ДЭДВУД

Грядущая битва повысила *уровень страха* в округе Дэдвуда до 4. Отряд может решить остановиться в городе, чтобы залечить раны или воспользоваться помощью Чарли Быка в поисках Бешеного Коня.

Начинай эту сцену, когда герои выйдут к окраинам Дэдвуда. В данный момент Кастер собирает свои войска в Дэдвуде, чтобы выдвигаться на племена сиу, не имея понятия о том, что индейцы уже подготовились и ждут его во всеоружии. Отряд окликают с кордона:

— *Стой, кто идет? Друг или враг?*

Солдаты под командованием капитана Бреслау охраняют проход меж двух земляных насыпей. Они вооружены винтовками, револьверами, а также пулеметами Гатлинга и артиллерийскими орудиями и здорово боятся за свои жизни. Это новички, недавно прибывшие по рельсам Чанга. Большая часть из них не питает никаких иллюзий касательно совокупной мощи войск сиу, готовой обрушиться на их головы.

Ополченцы Кастера (14): используй параметры солдата («Deadlands: Книга Маршала»).

Лоялисты Кастера (4): используй параметры солдата ветерана («Deadlands: Книга Маршала»).

Капитан Эммет Бреслау: дикая карта. Используй параметры офицера («Deadlands: Книга Маршала»).

Герои могут проложить путь в Дэдвуд боем или уговорами, а то и вовсе тихо пробраться мимо кордонов. Большинство горожан прячется за закрытыми дверями, подготовившись к нападению индейцев.

ПОМОЩНИКИ БАЛЛОКА

Маршал Сет Баллок патрулирует улицы с группой всадников в попытках собрать как можно больше боеспособных мужчин и привести их к присяге. Его пугает то, что может случиться, и он намерен подготовиться как можно лучше.

Помощники маршала (8): используй параметры стрелка («Deadlands: Книга Маршала»).

Маршал Сет Баллок: см. «Deadlands: Книга Маршала».

И СНОВА КРИТИК

Если они пытаются отыскать Чарли Быка, стоит начать с театра Лангриш. Былой знако-

мец героев скрывается здесь, пережидая, покуда утихнут ветры войны, и советует им последовать его примеру. Успешная проверка убеждения позволит героям заставить Чарли рассказать им, где найти Бешеного Коня.

— Слушайте, что я скажу, и попытайтесь понять. На улицах собираются люди Кастера. В Долины съезжаются тысячи моих собратьев. Грядёт битва, после которой в Дэдвуде не останется ни одного бледнолицего. Уосатч, чьи машины, лязгая и вопя, идут по Чёрным холмам, готовится сразиться с сиу и наложить руки на призрачную руду. Друзья мои… Сейчас прячутся даже духи. Всё это уже поздно пытаться предотвратить.

Вам нужен Бешеный Конь? Искать его сейчас — безумие. Но если рассудок уже покинул вас, отправляйтесь на северо-восток от Медвежьей горы. И молите Великого Духа, чтобы первым, кого вы там встретите, оказался именно Бешеный Конь.

Чарли Бык не желает покидать театр ни под каким предлогом. Чтобы выбраться из Дэдвуда, героям вновь придется миновать кордоны Кастера. Траншеи и насыпи окружают весь город. Когда герои выберутся за городские окраины, используй одну из случайных встреч.

Когда тропа выведет их на возвышенность, откуда будут хорошо видны Дэдвуд, отвесные скалы на севере и Чёрные Холмы на юго-западе, прочти следующее.

Далеко внизу на отмелях ручья вы видите Дэдвуд, окруженный кольцом траншей и насыпей. Армия Кастера длинной змеёй выползает из города и двигается на север. На вскидку там не меньше четырех тысяч солдат, и да поможет Великий Дух любым индейцам, что окажутся на пути этой силы.

ВСТРЕЧА С БЕШЕНЫМ КОНЁМ

Начинай эту сцену, когда герои отправятся на Высокие равнины искать Бешеного Коня, либо когда Чарли Бык укажет им путь к Медвежьей горе.

Отряд, скачущий по Равнинам к Медвежьей горе, почти неминуемо наткнется на воинов Бешеного Коня. Сидящий Бык и Сокрытый устроились на Медвежьей горе со своими сторонниками, чтобы наблюдать исход битвы. Бешеному Коню приказано патрулировать окрестности и отгонять чужаков, чему он не слишком рад, поскольку оказывается вдали от сражения.

Если герои сразу не атакуют его или его людей, Бешеный Конь даст нарушителям один шанс объяснить свое присутствие. Если задать ему неприятные вопросы, вместо ответа он велит своим воинам нападать. Однако после многих лет подозрений Бешеный Конь готов поверить в то, что Сидящий Бык на самом деле предатель. Он никогда не доверял Сокрытому, а после рассказа героев всё для него окончательно встает на свои места.

Будем считать, что встреча не окончится стрельбой. Героям потребуется успешная проверка убеждения, чтобы Бешеный Конь уверился в их искренности. Если персонаж-индеец помогает в этой проверке, он автоматически добавляет +1 к обычному преимуществу за совместную проверку. Если показать Бешеному Коню письмо Сидящего Быка последователям Ворона (см. стр. 260), это добавит еще +2 к результату проверки *убеждения*.

Бешеный Конь: см. стр. 265.

Воины Бешеного Коня (6): см. стр. 265.

Когда Бешеный Конь осознает правду (Сидящий Бык командовал последователями Ворона всё это время), он издает воинственный клич и посылает лошадь в галоп к Медвежьей горе. Его воины уносятся следом. Герои вольны догонять его, если смогут.

ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ

Ширины дороги едва хватает, чтобы две лошади могли бок о бок двигаться к вершине Медвежьей горы (см. полное описание на стр. 77). Примерно к середине подъема снова открывается вид на Дэдвуд. Прочти следующее.

Вы снова смотрите на Дэдвуд и колонну солдат Кастера на марше. Потом ваши взгляды скользят по Равнинам, отвесным скалам, на которых играют солнечные блики, и наконец вы видите нечто такое, от чего у вас перехватывает дыхание.

От края до края горизонта застыли в ожидании украшенные перьями воины народов сиу. Их союзники и былые враги тоже здесь, они стоят рядами на обрывах красных утесов. Те из вас, кто силен в числах, могут наскоро прикинуть количество индейцев, и выходит, прямо как и сказал Чарли Бык, что здесь собрались тысячи его соплеменников. Приблизительно восемь тысяч воинов, если быть точнее.

Небо на юго-востоке застит копоть Сада Сатаны. Из-под этой траурной завесы катится серое воинство Уосатч: около полусотни тарахтящих паровых повозок и танков, колонны марширующих бойцов отрядов Икс, щеголяющих новёхоньким вооружением, и целый легион автоматонов, с лязгом неуклюже ковыляющих по каменистой земле. Командир вскидывает руку, и они с грохотом замирают.

Похоже, времени у вас в обрез.

Бешеный Конь намерен драться. В одиночку ему не победить, но самоуверенного вождя это не останавливает. Он настаивает, чтобы все гнали коней к вершине Медвежьей горы.

Когда начнется бой, Бешеный Конь и его воины сцепятся с громовым стражем и примерно половиной воинов Ворона, а героям достанутся все остальные. Когда все выйдут к месту встречи на вершине, успешно прошедшие проверку внимания услышат грохот орудий с Равнин, однако сейчас обзор закрывает гора.

ПАДЕНИЕ СИДЯЩЕГО БЫКА

Несколько часов назад Сидящий Бык собрал всех викаса на вершине Медвежьей горы и открыл им, чем на самом деле занимался всё это время: тайно вооружал воинов племен оружием бледнолицых. Он сказал, что пулемёты и винтовки Гатлинга уже розданы, и скоро Кастер окончательно поплатится за своё высокомерие.

Вместо того, чтобы восславить Сидящего Быка как героя, старейшины пришли в ужас от содеянного им. Через несколько часов дебатов в совете произошёл раскол. Сторонники Сидящего Быка остались, в то время как верные Старым Путям старейшины и их воины устремились на север, чтобы выиграть побольше времени на подготовку к сражению с Кастером.

Никто не знает, что Сидящий Бык связался через телеграф с Чангом и пообещал ему монополию на торговлю призрачной рудой Чёрных холмов, если тот выступит на стороне сиу. Чанг ответил согласием.

Сейчас Сидящий Бык следит за готовящейся битвой с вершины Медвежьей горы в компании Сокрытого. Кровавый Марти Колтрейн, один из Громовых стражей, бродит неподалеку. Самые верные Сидящему Быку воины Ворона обходят Медвежью гору, выискивая нарушителей. Они без раздумий атакуют любых излишне любопытных чужаков.

Прежде чем бой начнется, любой персонаж-индеец в отряде опознает в Сокрытом самого Ворона, а персонажи иного происхождения смогут сделать это, успешно пройдя проверку общедоступных знаний. Сокрытый никак не афиширует свою личность, поскольку на самом деле он всего лишь подсадная утка. Настоящий Ворон сейчас очень далеко отсюда. Ложный Ворон не лезет в драку лично. Он отдает быстрый приказ, и фанатики бросаются на героев, чтобы прикончить их максимально быстро и жестоко. В конце концов, в собственных мыслях Сокрытый считает Вороном именно себя.

Воины Ворона (по трое на каждого из героев): см. стр. 260.

Сидящий Бык: см. стр. 264.

Сокрытый: используй параметры ложного Ворона на стр. 262.

Кровавый Марти Колтрейн: см. характеристики громового стража на стр. 261.

Когда бой окончится, прочти следующее.

Падает последний из врагов, в воздухе всё ещё висит густой пороховой дым. Странно, но шум выстрелов не желает стихать — глухой, но отчетливый, он продолжается. Вы подходите к краю площадки и смотрите вниз, на Высокие Равнины.

На поле к северу от Дэдвуда кипит кровавая битва. Воины сиу обстреливают из винтовок солдат Союза, которые отвечают им огнем стрекочущих пулеметов Гатлинга. Пушки рядом с Дэдвудом, не прекращая, бьют по толпам индейцев на северо-западе. Паровые танки Уосатч с грохотом накатываются на укрепления в окружении множества автоматонов.

Тысячи всадников сиу кружат по полю, словно рои злобных шершней, не давая солдатам Кастера перегруппироваться. Повсюду на земле распростерты мертвецы. Склад боеприпасов на окраине города взлетает на воздух в яркой вспышке пламени. Стремительно сгущаются вечерние сумерки, но битва явно далека до завершения.

Если у героев есть на то причины, они могут рвануть в Дэдвуд и присоединиться к вечеринке. Таблица случайных встреч на стр. XXX предоставляет хороший список возможных врагов, с которыми они столкнутся на поле боя (исключая шахтёров). С другой стороны, они могут предпочесть просто наблюдать за происходящим отсюда, где ничто не отвлекает от исцеляющих заклинаний.

ТАНЦУЮЩИЕ С ДУХАМИ

Вскоре после поражения Сидящего Быка на Медвежью гору прибывает Вовока со своими всадниками. Шаман пайютов рад видеть героев живыми и здоровыми после долгой разлуки. Прочти следующее, когда он появится.

— Друзья, мы приехали как только узнали. Всё это время предводитель племен был рабом Ворона. Он предал собственный народ, он предал самих духов, отвернувшись от Старых Путей. Он стал причиной резни, что развернулась внизу на Равнинах. Боюсь, сегодня всё не закончится. Конец этому придет лишь, только когда иссякнут беспричинная ярость и жажда истребления.

У нас есть план. Мы хотим обратиться к величайшим из духов, чтобы они помогли нам закончить эту войну. Присоединяйтесь к нам на Шаманском Колесе. Ваша помощь, равно как и помощь могущественных реликвий, что вы несёте с собой, потребуется для Великого Шаманского Танца.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Если кто-то из героев до сих пор мечтает обучиться Танцу Духов, Вовока с готовностью поможет ему. См. стр. , там описано, как это сделать.

Хотя Сидящий Бык разоблачен, а последователи Ворона лишились тайного источника власти среди викаса, над миром по-прежнему нависает недобрая тень. Нет ни единого намека на окончание войны. Совсем скоро мудрецы и знахари соберутся на Шаманском Колесе.

9. ВЕЛИКИЙ ПРИЗЫВ

Вот оно, Маршал — эпическая кульминация противостояния героев и последователей Ворона. Через несколько недель после Битвы при Дэдвуде земли Народов сиу охватывает повсеместная резня, получившая название Войны Чёрных холмов. Как только Чанг открыто начал помогать сиу, Хельстромм неожиданно переметнулся на сторону Кастера (он надеется, что Президент Гарфильд будет достаточно благодарен, чтобы обеспечить Уосатч эксклюзивные права на всю призрачную руду Чёрных холмов, после усмирения сиу).

Шеренги автоматонов и паровых танков сшибаются с рядами китайских копейщиков, подрывников-камикадзе и огров, призванных из глубин Преисподней. Станция Геенна и Мрачная Драгоценность не прекращают взаимные атаки. Разъезды Кастера прочесывают

округу, уничтожая лагеря сиу и сжигая их запасы продовольствия. Ночное небо озаряют багровые отсветы горящих деревень и взрывающихся механизмов на призрачной руде.

Пока никто не получил ощутимого преимущества, но очевидно одно — хуже всего приходится сиу. Смерть собирает щедрую жатву, отчего уровень страха достиг 5 почти на всех полях сражений в землях сиу, включая Чёрные холмы и Дэдвуд.

ПАУ-ВАУ НА ШАМАНСКОМ КОЛЕСЕ

После Битвы при Дэдвуде те, кто сохранил верность викаса и Старым Путям, отступили на север через Гранд-Ривер. При поддержке могучей магии шаманов эти воины были способны отогнать любое войско, которое попыталось бы перейти реку, но их было слишком мало, чтобы выдвинуться на юг и помочь сиу, попавшим в окружение. Любому, отправившемуся туда, пришлось бы столкнуться разом и с солдатами Кастера, и с воинами Сидящего Быка.

Доносились вести, что войска Союза уже подошли к восточной границе земель сиу, а налетчики Конфедерации пробрались через границу из Колорадо и уже двигаются на север. Викаса понимали, что необходимо что-то сделать, чтобы закончить кровопролитие, пока оно не переросло в ещё больший кошмар и не разрушило окончательно всё, ради чего они трудились.

И тогда явился Вовока с рассказом о Великом Шаманском Танце.

Поначалу викаса были непоколебимы, но Вовока говорил очень пылко. Когда-то Йордрава вдохновил его, и теперь настала его очередь вдохновлять вождей, передавая им слова Древнего. И когда речь была окончена, они согласились на этот план. Сотни шаманов соберутся и проведут ритуал, подобного которому мир не видел уже много веков. И духи положат конец войне.

ВЕЛИКИЙ ШАМАНСКИЙ ТАНЕЦ

Отряд должен прибыть на Шаманское Колесо (см. стр. 95) в любой момент недельного ритуала, но не позднее дня солнцестояния — 21 июля. Любые шаманы или знахари, которых герои успели встретить в своих странствиях, могут оказаться здесь, так что заранее продумай такие встречи.

Видя, как много шаманов из самых разных племен съехалось на Шаманское Колесо, некоторые из героев могут решить, что просто обязаны тоже присоединиться к действу. Однако Вовока заверяет, что для них у него есть другое, более важное задание, и что ситуация здесь полностью под контролем. Это хороший момент, чтобы ввести отряд в курс недавних событий Войны Чёрных холмов, если это требуется.

Весть о Великом Шаманском Танце достигла не только друзей. Едва ритуал начался, к подножию Шаманского Колеса заявилась армия Кастера, а с ними и сотни боевых машин его нового союзника — Уосатч. Паровые танки и повозки с установленными пулеметами Гатлинга, отряды Икс и множество автоматонов и механических тарантулов окружили Шаманское Колесо. Они готовятся под каким-нибудь предлогом перебить собравшихся шаманов, таким образом переломив духовный хребет народов сиу. Тем временем, в Землях Охоты поднимает голову другая угроза.

Ритуал начинается вечером 14-го июня и продолжается неделю. Все больше и больше шаманов, знахарей и жрецов пребывает через Земли Охоты и включается в танец. Воздух гудит от песнопений и молитв, в глазах рябит от танцующих, в небо уносятся дымы жертвенных костров. Участники ритуала терзают себя ножами и приносят в жертву собственную кровь.

В ночь после солнцестояния они намерены связаться с духами неба, воды, земли и животных. Эти вестники отыщут могущественных древних грозовых птиц, связываться с которыми шаманы боялись веками. Один только их сияющий облик способен обратить человека в безумца или даже убить.

В конце долгой недели непрестанных песнопений и молитв наступает летнее солнцестояние. Прочти следующее, когда опустится вечер.

Шаманы продолжают декламировать заклятья и танцевать, хотя многие уже попадали на землю в полном изнеможении. Некоторые уже не подают признаков жизни, и лишь духи-хранители присматривают за ними. Из двух сотен, начавших танец неделю назад, осталась лишь дюжина. Вовока среди них.

Неожиданно вождь пайютов запинается. Он сморит на что-то далекое, недоступное вашему зрению. Краска сбегает с его лица, глаза широко распахиваются. Вырвавшись из шаманского хоровода он, спотыкаясь, направляется к вам.

— Я говорил… У меня есть для вас дело… — сбивчиво произносит он. — Легионы маниту приближаются из Земель Охоты. Они убьют наших духов-хранителей и оттеснят дружественных духов, что помогают нам. Если их не задержать или не отбросить, весь ритуал лишится смысла. Зло победит.

Если у героев нет способностей, чтобы открыть врата в Земли Охоты, Вовока сделает это для них. Также он посылает сотню индейских воинов помогать отряду и сражаться за Танцующих с Духами. Перед тем, как герои уходят на другую сторону, Вовока добавляет последнюю загадочную фразу:

— Ещё кое-что. Любой армии нужен командир. Я попросил помощи у духа одного из самых прославленных ваших предков… И он отозвался. Он ждет вас на другой стороне. Удачи.

МЁРТВЫЕ ГЕНЕРАЛЫ

Перейдя в Земли Охоты, герои обнаруживают, что здесь Шаманское Колесо также расположено на возвышенности. Место, настолько переполненное мистической энергией, оставляет отпечаток на ткани мироздания, так что на этой стороне находится идеализированная версия священной горы.

Большое колесо со спицами, составленное из тщательно уложенных камней кварца, сияет в лунном свете. Сотни духов природы — разнообразных тотемных животных — светятся, паря вокруг.

Небо на востоке красно, словно кровь. С возвышенности вы видите, как приближается множество слуг Жнецов. В основном это черные тени, кошмарным приливом затапливающие равнину, и роящиеся кошмары, напоминающие ворон.

Орду громадных, восьмифутового роста созданий, подгоняют ударами кнутов три гигантских многоруких и многоглазых ужаса, облик которых непрестанно плывет и изменяется, почти не поддаваясь описанию. Множество олицетворений зла летает над армией, среди них выделяются чудовищные змеи, тела которых сотканы из дыма.

Наконец, закрывая небо, является коронованный кошмар. Титанический силуэт огромного воителя, восседающего на чудовищном коне. Нет никаких сомнений, что перед вами сам дух Войны. Вы осознаёте это так же ясно, как и то, что готовы обмочиться.

Пусть все свидетели кошмарного зрелища пройдут проверку *храбрости* (со штрафом –6 из-за присутствия Жнеца, пусть и всего лишь в виде духа). Когда все герои одолеют свой страх (или страх покорит их), прочти следующее.

Полупрозрачный окровавленный призрак белого человека выходит к вам из ближайшей группы духов. На нем обгорелые останки военного мундира Конфедерации. Он отдает вам военный салют и, как ни странно, вы не чувствуете страха.

С горделивым южным акцентом призрак изрекает:

— Я смотрю, вы те самые прославленные солдаты, которых мы ждали. Генерал Роберт Эдвард Ли к вашим услугам. В какой-то момент я даже подумал, что всё наше войско будет состоять только из вот этих странных созданий, — он небрежно указывает на причудливое скопление духов, — да моих последних верных ребят. Однако в компании живых людей мой оптимизм готов вернуться, дамы и господа. Хорошо, что война настолько страшна, — нет опасности слишком увлечься ею. А сейчас, сами понимаете, времени у нас в обрез. Нужно подготовиться! Враг наступает.

ВОЙНА С ВОЙНОЙ

Роберт Ли — совершенный военный командир, однако Война — величайший из генералов. Он предусмотрел все случайности и, конечно, знает, что защитники залегли и ждут удара. Его солдаты-маниту готовы столкнуться с сопротивлением. На самом деле у Войны нет вариантов, кроме лобовой атаки.

Дай своим игрокам передышку, чтобы их герои разработали план обороны Шаманского Колеса, после чего начинай битву. У них примерно час до того, как подойдет неприятель. Легко предугадать, что основная цель легионов Войны — убить всех духов и живых существ на вершине Шаманского Колеса. После этого они обратят свою ярость на шаманов в физическом мире.

Перед началом битвы территория вокруг Шаманского Колеса принимает облик, наиболее удобный генералу Ли, о чем он договорился со своими призрачными офицерами на штабном совете. Прочти следующее прежде, чем разверзнется ад.

Вы смотрите на будущее поле боя, и внезапно оно неуловимо искажается, а в следующий миг большинство из вас узнает новый ужасный облик, который приняла земля, — это кровавые поля Геттисберга 3 июля 1863-го года. Только в этот раз всё ина-

че, потому что генерал Ли со своими непреклонными конфедератами стоит на гребне Кладбищенского холма, к которому, кровожадно сверкая глазами, приближаются легионы Союза. Призраки прошлого готовы схлестнуться в битве, а голодные слуги Войны алчут ваших душ…

Когда начинается битва, небо наполняется тысячами мелких духов воронов, с истошными криками чертящих в полёте изломанные линии. В первых рядах наступления идут меньшие маниту, клубящимися роями они накатываются на защитников. Следом за ними обычные маниту выискивают врагов, оказавшихся слишком сильными для их меньших братьев. В единый миг склоны Шаманского Колеса захлестывает дикая и кровавая круговерть сражения.

Не забудь заранее ознакомиться правилами массовых сражений из «Дневника авантюриста». Если герои начинают с хорошим планом обороны Шаманского Колеса, в первом раунде дай их стороне преимущество +2 за план сражения. Герои и их войска получают минимальное преимущество на местности, поскольку находятся на возвышенности, а также у них нет варианта отступить — это битва до последней капли крови.

В каждом раунде герои имеют возможность склонить чашу весов в свою пользу. Такой же шанс есть и у Убивающего в Одиночку (и Последний сын, конечно же, считается персонажем с рангом легенда). См. раздел персонажи и массовые сражения «Дневника авантюриста».

Танцующие с Духами (7 жетонов): генерал Роберт Эдвард Ли (знание: военное дело d12), призраки солдат Конфедерации (100), индейцы-воины (100), духи природы (100), герои.

Легионы Войны (10 жетонов): Грох, Хиергас и Жаргал — великие маниту (знание: военное дело d10), Убивающий в Одиночку — Последний сын (1), обычные маниту (300), меньшие маниту (20 роев), дымные змеи (20), великий дымный змей (1).

ПОСЛЕДНЯЯ ЛИНИЯ ОБОРОНЫ

Через пять раундов массового сражения (не важно, определился ли победитель), Последний сын, известный как Убивающий в Одиночку, а с ним группа последователей Ворона и несколько злых духов, отделяются от войска Войны и устремляются к вершине Шаманского Колеса. Это не остается незамеченным, — генерал Ли отдает приказ героям остановить их.

Если массовое сражение ещё не окончено, продолжай его в каждом раунде, но не учитывай героев, Последнего Сына и великого дымного змея. Теперь у них своя битва! Из-за этого войска Войны немедленно теряют один жетон.

Воины Ворона (по одному на каждого из героев): см. стр. 260.

Обычные маниту (по одному на каждого из героев): см. «Книгу Маршала».

Великий дымный змей: см. «Книгу Маршала».

Убивающий в Одиночку: см. характеристики Последнего сына на стр. 263.

СЛОМАННЫЕ КРЫЛЬЯ

Героям нужно победить Убивающего в Одиночку или хотя бы задержать его на десять раундов. По мере развития битвы нарастает гром барабанов. Когда бой кончится — или по истечении десяти раундов, — прочти следующее.

Барабаны внезапно смолкают. Яркая вспышка освещает поле боя, и тут же с небес обрушивается раскат грома. Все духи воронов, дымясь, падают с небес, оставляя в воздухе шлейфы потерянных перьев. Земля под ногами начинает содрогаться.

Огненное колесо появляется в небе, из него вылетают четыре огромные грозовые птицы и начинают кружить в зените. Горячий сбивающий с ног ветер налетает сверху и проносится над склонами. Маниту и змеи растворяются, подобно дыму. Все остальные падают на колени, не в силах удержаться на ногах. Воздух настолько горяч, что на незащищённой коже вспухают ожоги.

Вы видите, как громадные птицы в вышине разлетаются на четыре стороны. Раскалённый ветер следует за ними над землями, которые индейцы называют домом, и очищает их ярким пламенем. Свет становится ярче и ярче, пока не заполняет всё, и теперь вы не видите ничего, кроме этого сияния. Обжигающий жар — последнее, что вы чувствуете, а потом всё заканчивается…

Пауза. Весьма драматическая пауза, Маршал. Пусть на несколько секунд воцарится напряженная тишина.

…по крайней мере на какое-то время. Когда зрение возвращается, вы всё ещё стоите не коленях, но находитесь в куда более знакомом вам мире, на вершине Шаманского Колеса.

Ветер продолжает дуть, и враги народов сиу разбегаются в ужасе. Когда порывы ветра достигают механизмов, те начинают отказывать. Паровые танки у подножия горы с лязганьем останавливаются, когда в их топках умирает пламя горящей призрачной руды. Механические пауки сходят с ума и носятся кругами, а потом взрываются дождем пружин и шестерёнок. Автоматоны падают с бессвязным лязганьем, напоминающем человеческую речь, а бойцы отрядов Икс внезапно обнаруживают, что их Гатлинги больше не стреляют.

И все, от самого Кастера до последнего солдата, понимают, что их оружие попросту больше не работает. Патроны вышли, парни. Тишина воцаряется вокруг Шаманского Колеса.

Секунду спустя, раздается воинственный клич индейских воинов, которые устремляются на врага, прорывают шеренги Кастера и гонят разбегающихся солдат Союза через Равнины. Что-то подсказывает вам, что в этот раз Жёлтые Волосы не ускользнет от преследователей.

Меньше двух десятков шаманов из числа начавших ритуал до сих пор живы. Многие умерли от истощения, а ещё больше погибло, не вынеся величия Грозовых Птиц. И всё же у них получилось. Шквальный ветер дует во все стороны от Шаманского Колеса.

В полном изнеможении вы созерцаете руины, оставленные недолгим пробуждением Войны. Эта жертва была необходима, чтобы лишить Ворона власти над этими людьми, но почему-то вам кажется, что всё было проделано впустую. Война, может, и изгнан из этой опустошенной, пропитанной кровью земли, но он обязательно восстанет в другом месте — злее и сильнее, чем когда-либо.

Лучше, чтобы к этому времени ваши пушки были заряжены, партнеры. А пока заточите ножи и сабли. Путь из владений Народов сиу будет поистине кровавым.

ЭПИЛОГ СЛОМАННАЯ СТРЕЛА

Прежде всего, отметим, что описанное здесь не является непреложными и обязательными последствиями кампании. Ты можешь решать сам, Маршал, что отсюда пойдет в дело, а что останется без внимания. Проще говоря, это возможность для героев, не так давно получивших ранг легенд, от души проявить свои возможности, сыграв главную роль в истории о том, как на Спорных Территориях кто-то из железнодорожных баронов торит себе дорогу к победе (или на самое дно). В любом случае, здесь решения принимают только сами герои.

Разъяренный Джошуа Чемберлен собирает людей и снаряжение, после чего выступает на Додж-Сити. При участии Уосатч — недавний договор Хельстромма с правительством Союза вылился во «взаимопонимание» между двумя давними врагами. Чемберлен надеется взять город тишины наскоком и перегородить Блэк Ривер путь в Денвер.

Это был смелый и рискованный план, на который Блэк Ривер не замедлила ответить, используя все доступные силы. Вдобавок в свару

1881-Й ГОД И ДАЛЕЕ

После 21 июня 1881-го года технологические устройства перестают функционировать в пределах границ земель сиу (за исключением территории вокруг Башни Дьявола). И снова они не заработают там уже никогда. Это касается всех типов агрегатов и дьявольских машин, винтовок, пистолетов, ружей, оружия Гатлинга, любых устройств, использующих призрачную руду, — даже старых добрых паровых локомотивов. Механизмы просто отказывают.

Загляни в главу *ориентиры* (стр. 41), чтобы найти больше информации о землях Народов сиу, Дэдвуде и линии Айрон Дрэгон после Великого Призыва. Если твоя кампания продолжается после событий последнего эпизода, просто покинуть земли сиу живыми уже станет достаточно серьезным испытанием даже для отряда легендарных персонажей. Если они переживут и это, мы приготовили для желающих ещё одну драчку.

влезла Дикси Рэйлс. Фицхью Ли не пожелал рассиживаться, пока Юнион Блу резвится на территории Канзаса. Он немедленно предложил помощь Мине Девлин, пообещав, что если Война штатов вспыхнет снова, её поезда будут обслуживаться КША в первую очередь.

Теперь две армии — Юнион Блу и Уосатч с севера, а Блэк Ривер и Дикси Рэйлс с юга, — собрались к востоку от Додж-Сити и ждут приказа о начале боевых действий. Обе армии вытянулись почти на пять миль вдоль линий Юнион Блу и Блэк Ривер, выставив причудливые наборы самых разнообразных боевых машин, заряженных призрачной рудой. Там, где рельсы входят в Додж-Сити, враждебные войска таращатся друг на друга через полосу гиблых земель от силы в сто ярдов шириной.

ПОЛНОЧНАЯ ВСТРЕЧА

Обе стороны понимают, что битва имеет все шансы сравнять Додж-Сити с землей. В этом никто не заинтересован. Тайная встреча между представителями железнодорожных баронов назначена на полночь в салуне Аламо, в Додж-Сити. Между тем, армии продолжают попытки переглядеть друг друга.

Тут-то и появляются герои. Может быть, они услышали о тайной встрече от группы железнодорожных воинов, перехватили шпиона, были отправлены наблюдать за встречей благодаря добрым отношениям с кем-то из баронов, а то и просто ввалились в салун не ко времени, чтобы пропустить стаканчик. Лично я даже не берусь предполагать, что именно движет отрядом и кому сейчас принадлежит их верность, так что можешь сам решать, как герои окажутся на сцене.

Прочти следующее, когда они окажутся в салуне Аламо.

В полночный час здесь не слишком много посетителей, что не удивительно, если вспомнить о тысячах железнодорожных воинов, готовых начать палить прямо на востоке от города. Большая часть горожан собрала вещички, предпочтя временно смазать пятки, а немногие оставшиеся сидят за запертыми дверьми с заряженным оружием под рукой. Так что, амиго, тебе останется больше выпивки.

Если верить табличке на стене, в задней комнате Аламо всех желающих ждут вкусная еда и отличные сигары. Вот только сейчас у входа туда обосновалась странноватого вида компания. Вы видите у дверей женщину в черном со свернутым в кольцо кнутом на поясе; мужчину в потрепанном кителе Конфедерации, сжимающего дробовик; парня с квадратной челюстью и странным подобием пистолета, сцепленным с непонятным аппаратом за спиной, а также угрюмого стрелка в выцветшем кепи солдата Союза.

Охранники явно напряжены и, в первую очередь, таращатся друг на друга, время от времени, впрочем, не забывая бросать и на вас подозрительные взгляды.

В задней комнате находятся Вайолет Эсперанза (см. стр. 266) и Уильям Генри Ли (кузен

Фицхью), представляющие строну южан, а также Эндрю Лейн (см. стр. 279) и Хануман (один из самых доверенных лейтенантов доктора Хельстромма), выступающие от имени Севера. С каждым прибыло по телохранителю — тот самый угрюмый квартет у двери. Охранники постараются остановить любого героя, пытающегося войти в заднюю комнату, угрюмо заявив: «Этот зал не работает».

Когда герои входят в салун, из задней комнаты доносятся звуки оживленного спора. Успешно пройдя проверку внимания, они могут сложить воедино долетающие имена и слова, чтобы примерно понять, кто это там шумит. Герой, получившие успех на проверке *внимания (–4)*, слышит слабые царапающие звуки снаружи. Железнодорожные воины не обращают на них внимания.

Единственный, кто находится здесь, кроме героев и охранников, это Джо Бин — бармен. Герой, который взглянет на Джо и успешно пройдёт проверку *внимания (–4)*, поймёт: с ним что-то не чисто. Это сложно выразить словами, но кожа парня словно бы слегка обвисает и морщится на суставах. Это потому, что Джо — никакой не Джо. На самом деле это меняющий кожу.

Железнодорожные воины (4): по одному от Блэк Ривер, Дикси Рэйлс, Уосатч и Юнион Блу. См. «Deadlands: Книга Маршала».

Меняющий кожу (1): см. «Deadlands: Книга Маршала».

БЕЗУМНЫЕ БОМБИСТЫ

Прямо сейчас под стенами салуна Аламо крадутся двое убийц. Барон Симон Лакруа тоже прознал о встрече через своих шпионов и отправил троих меняющих кожу с несколькими ящиками динамита, чтобы устроить конкурентам добрую встряску. Твари уже разместили три ящика под полом задней комнаты Аламо.

Двое из них занимаются установкой ещё трёх ящиков по периметру фундамента и подсоединяют к ним провода. Третий меняющий кожу — завладевший обликом бармена Аламо, Джо Бина, — стоит за стойкой, пока заряды не займут свои места, после чего сбежит через боковую дверь.

Меняющие кожу (2): см. «Deadlands: Книга Маршала». Одно создание — предводитель, дикая карта — носит лицо белого человека, второе нацепило кожу двенадцатилетней китайской девочки.

Меняющим кожу требуется ещё где-то пять минут для завершения работы. Если им не помешать, они активируют заряды подрывной машинкой, как только всё будет готово, после чего растают в канзасской ночи. Все, кто на момент взрыва окажутся в салуне Аламо, по-настоящему познают боль. Будем надеяться, герои вмешаются раньше, чем это произойдет.

Взрыв обращает здание в груду обломков, и все внутри получают страшный урон. Статисты погибают сразу, дикие карты тут же должны пройти проверку *выносливости* со штрафом –3 по таблице из раздела *при смерти* («Дневник авантюриста»). Выжившие оказываются посреди здания, охваченного огнем (см. правило огонь в «Дневнике авантюриста»). Все герои, оказавшиеся в пределах больших шаблонов вокруг Аламо во время взрыва, получают 4d6 урона.

Не важно, как завершится сцена и кто выживет, стороны обвиняют в случившемся друг друга. Выжившие представители железнодорожных баронов скрываются во мраке, выкрикивая злобные обвинения. Битва вот-вот начнется.

БИТВА ЗА ГОРОД ТИШИНЫ

Стрельба с обеих сторон железнодорожных путей начинается буквально через несколько минут после событий в салуне Аламо. Вскоре для любого наблюдателя становятся ясны невероятные масштабы столкновения.

До самого горизонта кипит хаос сражения.

Гирокоптеры, паровые танки, вооруженные паровые экипажи и фургоны ревут и воют, сшибаясь посреди канзасской прерии. Грохот и вспышки залпов орудий вдоль линии Юнион Блу перекликаются со взрывами, разрывающими мрак у укреплений Блэк Ривер.

Гатлинги Дикси Рэйлс поливают вражеские войска свинцом в таких количествах, что его хватило бы для убийства втрое большего количества солдат. Бойцы отрядов Икс Уосатч с дальнобойными винтовками взлетают над полем боя на паровых ранцевых двигателях, а ведьмы Блэк Ривер сшибают их заклятиями.

Если герои ещё не выбрали, кому помогать, дай им самим решать, что делать: присоединиться к сражению или залечь и не отсвечивать. После нескольких раундов (примерно полминуты) прочти следующее.

Сквозь рев паровых машин на призрачной руде и грохот артиллерии вы слышите нечто, напоминающее жужжание громадных насекомых. Задрав головы, вы видите, что в небе с севера приближаются троица черных самолётов. Все вы помните рассказы о Битве за Лост Энджелс и о том, как Хельстромм сбросил на поле боя бомбы призрачного огня, спалив заживо тысячи людей, после чего пламя не утихало ещё несколько дней…

Вы невольно содрогаетесь и отнюдь не из-за рвущихся неподалеку снарядов. Самолёты начинают пикировать к полю сражения, их жужжание нарастает, и вот вы уже не слышите ничего, кроме этого шума. Неожиданно ещё более громкий звук перебивает его — стрекот винтов. Громко тарахтя, полдюжины громадных гирокоптеров взмывают за линией Блэк Ривер, еще на взлете открывая по самолётам огонь из Гатлингов.

Крылья летательных машин сотрясаются от попаданий, потом одна из них резко заваливается на бок и неожиданно взрывается прямо в воздухе. Ярко-оранжевая вспышка разрывает ночную темноту. Ликующие крики несутся со стороны Дикси Рэйлс и Блэк Ривер. Ещё один самолёт штопором рушится в прерию, и тут же на его месте встает столб пламени, формой напоминающий огромный череп. Через секунду до вас докатывается приглушенный грохот, и вы чувствуете, как по земле пробегает дрожь.

Последний аппарат продолжает лететь прямо на Гатлинги, за обоими его двигателями тянутся хвосты жирного черного дыма. Пилоту каким-то чудом удается держать машину прямо, летающая громадина пикирует на поле боя. Вы потрясённо наблюдаете, как он проносится прямо над позициями Юнион Блу, врезается брюхом в землю прерии и скользит по ней ещё примерно полсотни ярдов, после чего замирает в облаке поднятой пыли.

Разбитый к чертям самолет лежит посреди поля боя. До него от силы двадцать пять футов.

ОСОБЫЙ ГРУЗ

Жив — да и то едва-едва — остался только пилот. Бойцы отряда Икс, находившегося в самолете, в лохмотья изрешечены огнем Гатлингов. Как ни удивительно, бомба призрачного огня, которую нес аппарат, осталась цела и до сих пор подвешена в пусковом аппарате бомбового отсека.

Пилот (1): используй параметры железнодорожного воина Уосатч («Deadlands: Книга Маршала»). *Ловкость d8, вождение d10,* черта *Ас*. Сейчас пилот в *шоке*, и у него три *ранения*.

Бомба призрачного огня размерами примерно сравнима с бочонком, её внешний кожух склепан из листов призрачной стали. Она весит примерно 350 фунтов, что означает — героям потребуется какая-то машина, если они захотят куда-то её перевезти. Взрыв такого заряда покрывает площадь примерно в четыре акра. Все, кто окажутся внутри этой зоны, обращаются пеплом в пламени горящей призрачной руды (если не сумеют как-то себя потушить), которое продолжает гореть месяцами, а то и годами после взрыва.

Все стороны сражения тут же отправляют группы (каждая по 3d10 солдат, на двух ма-

Отправляем танк

Если ты особенно суров, Маршал, можешь сделать так, что одна из сторон отправляет в бой паровой танк — одно из самых устрашающих боевых устройств на полях сражений Великих железнодорожных войн. С другой стороны, ты можешь решить, что отряд натыкается на подбитый танк, застывший словно выброшенный на берег кит поперек одной из оборонных насыпей и заграждений из колючей проволоки (и его можно запустить вновь, успешно пройдя проверку ремонта). А может выйти так, что достаточно осторожные герои попытаются угнать танк, чтобы вывезти бомбу в безопасное место.

Паровой танк

Цена: военное

Паровой танк — это тяжело бронированная, закрытая боевая машина, разработанная и произведенная компанией Смита и Робардса. И без того нечастые гости на полях сражений, паровые танки попадаются всё реже, по мере того как их уничтожают в боях. Сейчас этих железных чудищ осталось всего ничего, так что владельцы берегут их, как зеницу ока. Большинство обитателей Запада не сможет купить паровой танк ни за какие деньги.

Машиной управляет команда из четырех человек: расчет орудия из двух человек, водитель и командир.

Уск/ПС: 5/10; **стойкость:** 20/18/18; **экипаж:** 4; **цена:** военное; **расход:** 1 на 40 миль; **примечания:** тяжёлая броня; гусеничный; встроенные снарядные ящики вмещают 25 зарядов картечи для орудия (а также 5 снарядов на случай встреч с вражескими паровыми танками).

Вооружение:

Шестифунтовое орудие: дистанция: 24 клетки; урон: 2d6; 1в; примечания: вмонтировано в корпус. Для перезарядки требуется одно действие, если работает расчет из трех человек, либо два действия, если артиллеристов меньше. Оружие имеет ограниченный угол подвижности, так что может стрелять только в пределах отклонения в 30 градусов от линии направления движения машины. Также действуют все особенности картечного орудия из «Дневника авантюриста».

Паровой Гатлинг: дальность: 24/48/96; урон: 2d8; ББ 2; авто 4, обойма: 120. Примечания: нельзя использовать режимы авто ниже максимального. Эта турель может свободно стрелять в любом направлении от танка. Стрелок, находящийся в ограниченном пространстве, должен каждый раунд проходить проверку *выносливости (–2)* и в случае провала получить 1 уровень *усталости* от жары (см. «Дневник авантюриста»).

Неполадки: если во время проверки *стрельбы* случается осложнение, паровой танк страдает от механической поломки. Соверши проверку по таблице *критических повреждений* из «Дневника авантюриста», чтобы определить результат (в случае результата «экипаж» всех находящихся внутри танка ошпаривает раскаленным паром, урон 2d10). Если получены *глаза змеи,* паровой котел танка взрывается, нанося всем в пределах большого шаблона 4d10 урона (включая танк и его экипаж).

Если во время проверки стрельбы из шестифунтовки случается *осложнение*, считай, что отдача оказалась слишком сильна и орудие сорвалось с креплений, нанеся всем, кто находился позади него, 3d6 урона. Прежде, чем орудие снова сможет стрелять, его необходимо починить.

Если во время проверки стрельбы из парового Гатлинга случается *осложнение*, паровой котел, вращающий стволы, дает течь, мгновенно наполняя пространство в пределах большого шаблона раскаленным паром, который наносит 2d10 урона. *Глаза змеи* означают, что происходит прорыв перегретого пара, и Гатлинг производит самопроизвольную атаку *огнем на подавление.*

шинах) на разведку крушения — Юнион Блу и Уосатч, чтобы вернуть свою бомбу, а южане, — чтобы прикарманить её. Излишне упоминать, что тот, кто первым наложит на неё руки, получит невероятное преимущество. Заполучивший бомбу имеет все шансы выиграть Великие железнодорожные войны здесь и сейчас. Бойцы железнодорожных баронов прибывают примерно через двадцать минут после аварийной посадки самолета, после чего начнут безжалостную драку за добычу.

Железнодорожные воины: по 3d10 бойцов Юнион Блу, Уосатч, Дикси Рэйлс и Блэк Ривер на гирокоптерах, паровых фургонах и мотоциклетах, вооруженные разнообразным огнестрельным и холодным оружием. См. «Deadlands: Книга Маршала».

ИХ СУДЬБА В ВАШИХ РУКАХ

В зависимости от того, кому служат герои и что они сделают с бомбой, ход Великих железнодорожных войн может сильно измениться. Тот, кому удастся выйти победителем из Битвы за Город тишины, будет иметь неплохой задел для дальнейшего захвата всего Канзаса. С другой стороны, особо благонамеренные герои могут захватить бомбу и попытаться просто увезти её подальше, чтобы она никому не смогла навредить. В любом случае, существует и ещё один повод для беспокойства — Девица Без Имени.

Скиталица (так ее иногда называют) старается устроить как можно больше проблем любому из железнодорожных баронов, — всех их она презирает одинаково сильно. Возможно, герои встанут на её сторону или, наоборот, схлестнутся с ней в бою — всё зависит от их убеждений (и твоей прихоти).

Девица Без Имени: см. стр. 267.

ДНЕМ ПОЗЖЕ

Неважно, кто одержит «победу» в Битве за Город тишины и заполучит под свой контроль добрую часть канзасских путей, — многие крупные игроки не переживут стычки и её итогов. Даже если их войска и не сгорят в пламени бомб, время уже пришло. Окончательно. Вне зависимости от привнесенных тобой частностей, Битва за город Тишины — важная веха Великих железнодорожных войн.

Прежде всего, ею заканчивается длительный конфликт, прозванный в народе «Второй железнодорожной войной» (1880–1881 гг.), поскольку сферы влияния между железнодорожными баронами на Спорных Территориях оказываются окончательно разделены. Ни у кого не осталось ни людей, ни ресурсов на масштабные сражения (а то и на рядовые столкновения, хотя локальные стычки всё ещё кое-где вспыхивают). Лишившись возможности драться по-крупному, бароны предсказуемо переходят на поле коммерческого противостояния, уйдя с головой в зарабатывание денег и избрав отныне тактику плаща и кинжала.

ЭМПАЙР РЭЙЛС

Юнион Блу вскоре становится полным банкротом и уже неспособна компенсировать текущие расходы, а также страдает от бунтов рабочих, требующих законной платы. В мгновение ока депо Додж-Сити становится местом собраний рабочих, недавно уволенных из Юнион Блу и Блэк Ривер. Эмпайр Рэйлс, сравнительно небольшая, но процветающая компания, базирующаяся в Нью-Йорке, стремительно выходит на сцену, намереваясь выкупить останки Юнион Блу со всеми активами и прочими потрохами.

Компания щедро предлагает рабочие контракты всем бывшим служащих Юнон Блу и даже приглашает Джошуа Чемберлена занять кресло в совете директоров. Самые подозрительные из наблюдающих за этим процессом скептиков видят за новыми нью-йоркскими железнодорожными баронами руку масонского заговора.

ЛОУН СТАР

На юге официальное признание КША Вашингтоном сильно ударило по Дикси Рэйлс. Кредиторы военного времени потребовали расплаты, и Фицхью Ли оказался погребен

под целой горой долгов. Говорили даже: «Старый добрый Фицхью Ли так глубоко в долгах, что ему нужен новый кредит, чтобы по-человечески разориться».

Группа скотоводов из Остина сложилась деньгами и выкупила то, что осталось от Дикси Рэйлс, после чего была образована железнодорожная компания Лоун Стар. Первой своей целью они избрали прокладку рельсов через Долину Смерти, чтобы достигнуть Великого Лабиринта и тамошних обширных запасов призрачной руды. После этого, считают они, ничто уже не сможет их остановить.

УОСАТЧ

Даже учитывая появление на сцене двух новых железнодорожных компаний, доктор Дариус Хельстромм не успокаивается. После отказа от контракта с Союзом на поставки призрачной руды в 1879-м году в начале Войны Черных холмов 1881-го и в последний момент заключенного альянса с Союзом же Хельстромм пересмотрел свои взгляды и в конце концов принял предложение.

Конечно, он также держит и контракт с Конфедерацией, так что, пока Лоун Стар или Эмпайр Рэйлс не достигнут западного побережья, он и Айрон Дрэгон Чанга остаются единственными трансконтинентальными поставщиками. Пока контроль Хельстромма над Северной Америкой становится всё мощнее и тоньше, в укромных ангарах, разбросанных по всему Диковинному Западу, не утихают его тёмные эксперименты над чистым страхом…

АВАНТЮРЫ

На случай, когда между эпизодами кампании намечается перерыв, а своей собственной истории ты не заготовил, в этой главе припасено более трех десятков авантюрных сюжетов. Они развернутся в самых разных уголках владений Войны, что дает тебе отличные поводы затаскивать отряд в любые из зловещих мест, описанных ранее в этой книге. В каждой истории есть описание изначального места действия, но большинство из них заведут героев по ходу сюжета куда-то ещё.

Некоторые из этих историй просто дают завязку и несколько подробностей, и этого как раз хватит для игры на один вечер, однако найдутся и те, в которых всё куда сложнее и глубже. Веди их прямо по тексту, меняй детали в зависимости от запросов своих игроков, или объединяй сразу несколько сюжетов, получая на выходе поистине запутанную интригу. Здесь ты главный, Маршал.

Прежде всего не забывай, что прерии, принадлежащие Войне, до последнего акра напитаны кровожадностью Генерала Генералов. Высокие равнины и Спорные Территории — дикие, беззаконные места, в которых власть частенько держится лишь на раскаленных оружейных стволах, а правосудие слабо различимо за клубами порохового дыма. Героям предстоит продемонстрировать, на что они годны со своими револьверами, ножами и тайными знаниями, и, конечно, когда один враг повержен, всегда найдется кто-то ещё, готовый ввязаться в драку.

АДСКИЙ ПЕРЕГОН

Месторасположение: *Амарилло, Техас (уровень страха 2).*

Это историю стоит начать, когда отряд будет находиться в Амарилло и соберется возвращаться в Канзас. Кто-то обклеил весь город объявлениями о найме, в которых значится следующее.

Требуются ВОЛЬНЫЕ СТРЕЛКИ, РЕГУЛЯТОРЫ и ОХРАННИКИ для опасной работы. С собственным оружием. Гарантируется ЩЕДРАЯ ОПЛАТА, в том числе тройной продовольственный паек и страховка риска. Заинтересовавшихся просим спросить Даниэля Престера в гостинице «Жестяная лампа».

Даниэль Престер — скотопромышленник, вложивший деньги в эту небольшую авантюру. Ему уже не раз приходилось участвовать в подобном, и он знает, что Дикий Запад потому так и зовется, что может обрушить на ковбоев во время перегона по-настоящему дикие приключения. Наученный опытом он уже давно нанимает сторонних специалистов, чтобы те присматривали за его людьми и скотом.

Всякий, кто спросит в гостинице «Медная лампа» мистера Престера, обнаружит энергичного, приземистого жизнерадостного человека, который много потеет и то и дело прихлебывает из фляжки. Он торопливо осматривает героев, после чего предлагает им по $200 на каждого и питание в дороге (а также дополнительные $50 страховки рисков), если они согласятся сопроводить перегонщиков скота на станцию Блэк Ривер в Додж-Сити. Также они должны будут отслеживать возможные «потусторонние опасности».

Путешествие займет три недели, а после того, как работа будет сделана, Престер обещает купить для каждого из охранников билет на поезд в любом направлении.

ДОРОЖНАЯ КОМАНДА

Эта история описывает довольно длинное путешествие, так что стоит представить основных участников игрокам и героям. В кон-

це концов, им предстоит провести вместе прилично времени, и если все они переживут начало, финал может оказаться приятнее. Позволь игрокам управлять всеми погонщиками, кроме Боба Эппса, а для всех, кто не описан здесь, используй таблицу *характер союзника* из «Дневника авантюриста».

Боб «Уайт-ривер» Эппс ведет этот караван, он «главный кнут» перегона. Неумолимый ветеран скотоводческого бизнеса, знающий это дело как никто другой. В этот раз ему предстоит позаботиться о стаде приблизительно в 1200 техасских лонгхорнов, так что даже у этого бывалого ковбоя слегка напряжены нервы.

Боб «Уайт-ривер» Эппс: дикая карта. Используй параметры ковбоя ветарана на стр. 258. Добавь особенность чудовища *крепкий* и черту *крепкий орешек.*

Среди шестерых его пастухов-помощников неофициально главенствуют трое ковбоев, раньше уже работавших вместе: наглец-гитарист в шляпе дерби Кольт Лайт, вечно пьяный норовистый сукин сын Длинный Марф и бывший профессор химии с Восточного побережья, которого все называют попросту Ученый. Все они мастера своего дела, тогда как оставшихся троих смело можно называть зелеными новичками.

Пастухи (6): используй параметры ковбоя на стр. 258.

Множество запасных лошадей двигаются вместе со стадом — скот требует постоянного присмотра. Этим занимаются ковбои. Двое ничем не примечательных парней направляют коров, отвечают за кормежку и воду в пути и заботятся о свободных лошадях. При необходимости они могут одолжить запасных скакунов героям, чтобы те не отставали от остальных.

Ковбои (2): используй параметры ковбоя на стр. 258.

Готовкой еды для всего этого сборища народу занимается жизнерадостный старикан, которого называют Улыбка Пит (ещё его называют здесь Поваром). Он сносно готовит тушеные бобы (с «приправами»), однако остальная его стряпня падает в брюхо словно кирпич. Те из героев, что не едут верхом, вынуждены коротать время в фургоне Повара и выслушивать его бесконечную трепотню.

Улыбка Пит (Повар): используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»).

Задача команды погонщиков — доставить скот в Додж-Сити в целости, так что эти ребята занимаются вопросами бизнеса и обеспечением в пути. Работа героев заключается в обеспечении безопасности погонщиков, также они должны быть готовы разобраться с любой неожиданностью. Если трое или больше ковбоев потеряются (и не будет возможности пополнить их состав) прежде, чем путь будет пройден наполовину, стадо отправится обратно.

СНОВА В ПУТИ

На рассвете стадо выдвигается из Амарилло, чтобы пересечь Ред-ривер и выйти на просторы Техасского выступа. Ковбои жестоко гонят коров первые три дня, чтобы животные стали послушнее и не доставляли проблем в дальнейшем, и потому в этот период скот выглядит слегка загнанным.

Вытягивай карту согласно правилам случайных встречи каждый день, как и для любого обычного путешествия. Таким образом перегон получит определенную долю непредсказуемости в дополнение к описанным далее запланированным сценам.

ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ: ОБЫЧНЫЕ ОПАСНОСТИ

В первую неделю перегона используй таблицу случайных встреч дикого Юго-запада («Deadlands: Книга Маршала»).

Как уже было сказано, первые дни стадо двигается с приличной скоростью. Боб Эппс скачет впереди, высматривая подходящие тропы, а четверо его помощников двигаются по флангам, по двое на каждый край стада. Ещё двое пастухов замыкают «коробочку», двигаясь в удушающем облаке пыли, висящей позади стада. Их лица прикрыты платками, из-под ко-

торых время от времени доносятся кашель и приглушенные проклятия. Запускай описанные далее события, когда посчитаешь нужным.

Кишкокрут: напившись из стоячих луж на обочине дороги, небольшая часть стада может заразиться техасским кишкокрутом («Deadlands: Книга Маршала»). Неудивительно, что скотопромышленики в Канзасе так тщательно осматривают скот! Зараза поражает 4d10 коров, которых придется вылечить либо пристрелить.

Паника: случайный резкий звук в ночи: рев хищника, удар грома, выстрел или проигрыш на губной гармошке какого-то идиота — может повергнуть стадо в панику. Используй правило для испуганного стада («Книга Маршала»), если считаешь, что звук был достаточно громким, чтобы ввергнуть коров в панику.

Воины Ворона (2): примерно в конце первой недели стадо проходит неподалеку от развалин деревни Эдоуб Уоллс. Отряд кровожадных последователей Ворона (см. стр. 260) едет проследить за проходящими и решает прикончить и оскальпировать одного или двоих ковбоев. Они не намерены вступать в серьёзный бой и, встретив сопротивление, отступят в руины.

ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ: ВИСЕЛЬНЫЙ СУДЬЯ

В этой части истории используй таблицу случайных встреч Конфедерации Койота («Deadlands: Книга Маршала»).

В следующие семь дней сухие пустыни Выступа сменяют зеленые равнины Оклахомы. Также здесь героев поджидает самая серьезная опасность за все путешествие.

Загадочные висельные судьи тропы Чисхолма абсолютно непредсказуемы. Один из них решил малость расширить территорию своей компании сеятелей ужаса и, более того, провозгласил закон, согласно которому перегонять стада по Западной тропе запрещено из-за угрозы экзотической инфекции. Команда перегонщиков — первый отряд, на который судья наткнулся в своем неправедном стремлении к извращенной законности и насаждению страха.

Вытягивай карту согласно правилам случайных встреч каждый день, но не забывай вставлять во все события фигуру непрестанно находящегося неподалёку висельного судьи. Поначалу он просто наблюдает, потом, возможно, во время нападения какого-то другого существа, хватает одного из ковбоев и удаляется вместе с ним. Позже этого ковбоя находят мертвым, повешенным на дереве. Можешь устроить героям несколько проверок *храбрости*, прежде чем они сойдутся с тварью в настоящем бою, а также дай им возможность с помощью навыков *уличного чутья* и *анализа текста* попытаться выяснить слабости висельного судьи, е сли они додумаются это сделать.

В конце этой недели, когда стадо подойдет к границам Канзаса, судья является для смертельной битвы.

Висельный судья: см. «Deadlands: Книга Маршала».

ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ: ПРЕДАТЕЛЬСТВО!

В этой главе используй таблицу случайных встреч Спорных Территорий («Deadlands: Книга Маршала»).

В среду, когда стадо входит в Красные холмы Канзаса, герои обнаруживают, что их одурачили. Боб «Уайт-ривер» Эппс со своей командой намерен с потрохами сдать Даниэля Престера другому скотопромышленнику, который работает не с Блэк Ривер, а с Юнион Блу!

Без предупреждения и объяснений ковбои разворачивают стадо в Красных холмах и гонят на восток к Нью-Варни Флетс. Если ничего не сделать, чтобы предотвратить попытку Боба Эппса уйти со стадом, смена маршрута добавляет ещё четыре дня путешествия. Рядом с Нью-Варни Флетс Эппс продает стадо синепузому скотопромышленнику (тот намерен гнать стадо на север, в Салину), и герои не получают ничего сверх $50 страховки рисков.

Но наши отважные охранники, конечно же, не позволят этому случиться! Боб Эппс со своей командой изо всех сил постарается сбежать от героев, однако до смерти он сражаться не готов. Кроме того, если перебить всех ковбоев, некому будет перегонять стадо.

ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ ВЫПЛАТА

Когда лонгхорны будут доставлены в стойла Блэк Ривер в Додж-Сити, герои получат свои $200 на человека лично из рук Даниэля Престера (он отправился вперед на дилижансе и дожидался прибытия стада в конце пути). Также скотопромышленник покупает им билеты на поезд, как и обещал. Герои вольны выбирать между Блэк Ривер и Юнион Блу.

БИТВА ПРИ МЕНТОРЕ

Местоположение: *Салина, Канзас (уровень страха 3).*

Начинай эту битву, если герои оказались неподалеку от Салины, и весна 1881-го года уже наступила. Едва возобновилось железнодорожное сообщение, вновь разгорелись и Великие железнодорожные войны. Это история про одно из важнейших сражений.

Не важно, решат герои присоединиться к одной из сторон или просто посмотрят на фейерверк издалека (что куда безопаснее), правила массовых сражений позволяют игрокам поучаствовать в сражении. Мы рекомендуем тебе, Маршал, доверить игрокам управление одной из сторон, а самому сыграть за другую. Сам решай, кому что достанется.

КРОВАВЫЙ КАНЗАС

К югу от Салины готовы разразиться полномасштабные боевые действия. Все способные держать оружие съехались сюда от самого Додж-Сити. Твои герои могут выступать на чьей-то стороне, а могут быть и простыми наблюдателями.

Войска Юнион Блу ведет в бой никто иной, как Джошуа Чемберлен, герой Битвы при Геттисберге. Блэк Ривер поставила во главе своих сил бывшего генерала Конфедерации, Брекстона Брегга. (Он меченый. В 1876-м году, в Техасе, он обвел смерть вокруг пальца, приподнялся на своём смертном одре и напыщенно поведал окружающим, что под шкуру ему набились демоны). Вайолет Эсперанза со своими ведьмами Уичито охраняет генерала и поддерживает в бою. У обеих сторон есть возможность к отступлению.

Войска собираются за несколько часов до рассвета у крохотного городишки под названием Ментор, расположенного рядом с железнодорожной линией Санта-Фе. Диверсанты Байу Вермиллион закладывают бомбы посреди места дислокации Блэк Ривер, едва солнце начинает всходить. Сражение готово начаться.

Юнион Блу (9 жетонов): Джошуа Чемберлен (*знание: (военное дело) d12*), Железнодорожные воины (200), конница сторонников Севера (50), боевой бронепоезд (1), паровые фургоны (4), гирокоптеры (2), пулеметы Гатлинга (6), диверсанты Байю Вермиллион (меняющие кожу) (4).

Блэк Ривер (10 жетонов): генерал Брекстон Брегг (меченый, знание (военное дело) d10), Вайолет Эсперанза (см. стр. 266), ведьмы Уичито (4), железнодорожные воины (150), железнодорожные воины Дикси Рейлс (50), конница сторонников Юга (50), боевой бронепоезд (1), паровые фургоны (2), гирокоптеры (2), пулеметы Гатлинга (8).

В ПОСЛЕДНИЙ МОМЕНТ

Местоположение: *Абилин, Канзас (уровень страха 2).*

Уже несколько часов льет дождь. Когда персонажи этой истории бродят по Абилину, решая какие-то свои дела, в центр города сломя голову влетает подросток на лошади.

Сквозь потоки дождя вы видите, как по Мейн-стрит галопом проносится взмыленный конь. В гриву мертвой хваткой вцепился мальчишка лет двенадцати. И конь, и всадник выглядят совершенно выдохшимися.

При виде людей глаза мальчишки широко распахиваются. «Мистер!» — кричит он. — «Вы должны помочь моему папе и дяде Эли!»

Успешная проверка убеждения позволит успокоить мальчика, после чего тот толком всё объяснит. Его зовут Бертрам Роулингс, и он со своими отцом и дядей перегонял стадо в Абилин, чтобы отправить следующим товарняком Юнион Блу.

Во время перехода Соломон-ривер, что к югу от Абилина, они попали под сильный ливень, так что с трудом могли рассмотреть друг друга за коровьими спинами. Юный Берт так и не понял, что произошло, но это явно было что-то плохое. «Они велели мне бежать и привести помощь», — говорит он серьёзным тоном.

Если попросить мальчика вспомнить ещё какие-то детали, он извинится и повторит, что почти ничего не видел. Однако, кое-что еще он все же добавит. Бровь его нервно дергается:

— Был еще звук — так жужжит гнездо шершней, если на него наступишь. Но я ничего не разглядел, мистер.

ПОД ПРОЛИВНЫМ ДОЖДЕМ

Старая развилка тропы Чисхолма на северо-западе от Абилина совсем раскисла из-за дождя и сейчас считается пересеченной местностью. Тяжёлые дождевые тучи закрывают небо и ухудшают видимость, так что используй условия бури («Книга Маршала»). Отсюда примерно шесть миль верхом до Соломон-ривер. Учитывая обстоятельства, если у кого-то из героев имеются личные враги, сейчас идеальный момент для нападения на отряд из засады. Либо вытяни одну карту по правилам случайных встреч.

Добравшись до места, спасатели видят, что Соломон-ривер вышла из берегов и грозит наводнением. Успех проверки внимания позволит обнаружить большую часть стада — примерно два десятка голов. Перепуганные коровы сбились в кучу под кронами небольшой рощицы. Скотина сумела преодолеть переправу, однако погонщиков нигде по-прежнему не видно. Приняв на себя роль ковбоев, герои могут собрать стадо, получив успех при проверке верховой езды.

Необходима проверка *выслеживания* (или внимания со штрафом –2), чтобы отыскать пропавших Гаса и Эли Роулингсов. Успех позволит увидеть два следа копыт, уходящих в разные стороны.

Первый след оставила большая группа, около полусотни коров и шесть лошадей, и он уходит на запад вдоль реки. Если герои отправятся по этому следу, переходи к разделу канзасские скотоводы.

Второй след оставлен только двумя лошадьми, он ведет примерно сорок ярдов вдоль берега на восток. После этого след обрывается у воды. Остров, густо поросший лесом, виднеется посреди реки прямо напротив этого места, однако быстро прибывающая вода уже наполовину скрыла его.

Гас и Эли прячутся на нижних ветвях одного из деревьев на острове и не желают, чтобы их нашли. Пусть группа совершит встречную проверку внимания против маскировки (нетренированный навык) Гаса и Эли. Тот, кто получит успех, заметит парочку ковбоев, которые

сидят на ветке дерева и изо всех сил подают отряду знаки уходить — и тихо!

Поначалу вы не понимаете, с чего эти два дурня, как полоумные, машут вам с тонущего острова, но в следующий миг слышите странное жужжание. Всмотревшись в высокую речную траву, вы видите подёргивающуюся бурую кучу. Это лошадиная шкура, обвисшая на костях и облепленная огромными, шестидюймовыми москитами, которые дружно пульсируют в унисон, высасывая из жертвы последние остатки жидкости. В следующий миг жужжание перерастает в яростный гул…

Теперь героям остается только драться — рой техасский кровососов летит прямо на них. Из-за ливня будет непросто воспользоваться слабостью тварей к огню (разве что у кого-то найдется огнемёт или доступ к силам, имеющим огненный аспект), так что отряду придется проявить изобретательность, чтобы уничтожить смертоносных кровопийц.

Рои техасских кровососов (по одному на каждого из героев): см. «Deadlands: Книга Маршала».

Гас и Эли Роулингсы: используй параметры стрелка («Deadlands: Книга Маршала»).

Когда кровососы истреблены или разогнаны, братья Роулингсы сердечно благодарят отряд за помощь. Гас мрачно произносит следующее:

— Мы нарвались на каких-то скотокрадов на переправе. Черт знает, как они смогли так подгадать с дождем, но в результате им досталось больше половины моего стада. У нас с братом есть тут дельце — судя по всему, нам предстоит выследить кой-каких угонщиков скота.

Если поможете нам вернуть стадо, моей благодарности хватит, чтобы разделить с вами выручку поровну, Богом клянусь. Проблема лишь в том, что коров надо доставить в Абилин к завтрашнему рассвету, или я вообще ничего за них не получу.

КАНЗАССКИЕ СКОТОВОДЫ

Начинай эту сцену, когда герои отправятся по первому следу или согласятся помочь Гасу и Эли.

Банду, устроившую Роулингсам засаду на переправе и угнавшую их скот, возглавляет Уолтер Гигби, кровожадный убийца и истинный сын Юга. Он и его ребята сыты по горло экспортёрами с Севера и аполитичными ранчеро, которые предпочитают продавать скот Союзу на Восточном побережье, и решили положить этому конец.

Милях в четырех выше по реке Гигби со своей бандой остановили стадо. Они намерены перестрелять коров и бросить падаль на поживу хищникам. Совладать с ними будет нелегко. Тем не менее, все эти патриоты Юга ещё и семейные люди, и никто из них не станет умирать на грязном речном берегу, если найдется возможность избежать этого. Перед лицом превосходящего противника они мигом выбросят белый флаг.

Банда Гигби (5): используй параметры бандита («Deadlands: Книга Маршала»). Добавь навык *верховвя езда d6*. Все они едут на верховых лошадях («Дневник авантюриста»).

Уолтер Гигби: дикая карта. Используй параметры стрелка ветерана («Deadlands: Книга Маршала»). Добавь навык *верховой езды d10* и черту *боевой клич* повстанцев. Он едет на верховой лошади («Дневник авантюриста»).

ЖРИТЕ ГРЯЗЬ, УБЛЮДКИ!

Сегодня ночь опускается быстро. Прочти следующее, когда герои разберутся с Гигби и его бандой.

Неожиданно одна из коров начинает истошно реветь. Вы понимаете, что мычание доносится с противоположного края стада, того, что ближе к реке. Животное запрокидывает голову и, не прекращая реветь, начинает погружаться, вскоре скрываясь под водой. Остальные коровы выпучивают глаза и начинают нервно перетаптываться. Еще одна корова с ревом падает, и у вас перехватыва-

ет дыхание — теперь отчетливо видны очертания копошащихся вокруг нее шестифутовых тел.

Пусть все пройдут проверку храбрости, после чего можешь сдать карты инициативы. Грязеглоты, которых наводнением вымыло из подводных нор, крайне недовольны этим фактом. Считай, что их достаточно, чтобы быстро уволочь на дно всё стадо, если никто не помешает (для начала было бы неплохо пройти проверки верховой езды, чтобы отогнать коров на безопасное расстояние от берега).

Не забудь о совместных эффектах бури и опускающейся темноты, когда начнется бой. Группа злобных пиявок ползет в атаку на героев и любых статистов, которые находятся рядом.

Грязеглоты (по двое на каждого из героев): см. «Deadlands: Книга Маршала».

КРОВАВАЯ ОХОТА

Поскольку основная задача всё ещё заключается в том, чтобы доставить скот на рынок, а грязеглотов определенно больше, чем герои способны прикончить прямо сейчас, неплохой идеей будет рвать когти сразу после победы над первой волной тварей. Если герои этого не сделают, можешь со спокойной душой увеличить количество вылезающих из реки кошмарных пиявок.

Единственный путь обратно пролегает вдоль берега Соломон-ривер. На всем протяжении четырехмильного путешествия до тропы Чисхолма на отряд будут нападать грязеглоты. Они выскакивают из мутной речной воды, падают на головы с низко висящих ветвей и всячески досаждают героям.

Грязеглоты (решай сам, сколько их, Маршал): см. «Deadlands: Книга Маршала».

ВОЗВРАЩЕНИЕ В АБИЛИН

Если отряду удается пригнать стадо Роулингсов в Абилин к утру (постарайся сделать так, чтобы до рассвета оставались считанные минуты, Маршал), то в 5:45 коров грузят в товарный экспресс Юнион Блу на Топику, который тут же отправляется на Восточное Побережье. Каждый из героев, помогавший вернуть скот, получает свою долю в $100.

«Успели в последний момент,» — говорит Эли Роулингс, с усмешкой потрепав Берта по волосам.

ВСЕВИДЯЩИЕ ОЧИ

Местоположение: *Шайен, Вайоминг (уровень страха 2)*

Начни эту историю, когда герои въедут в Шайен, рассчитывая на горячую ванну и крепкую выпивку. Все в городе пересказывают одну и ту же байку о странных и пугающих случаях истребления скота в просторной долине к северо-западу от города.

«Это не как раньше, когда на стада нападали горные коты — или даже кто похуже. Нет, скот Двойного креста забили люди. Дюжина голов за последние три месяца! Подвешены на деревья за задние ноги, глотки вскрыты, так что почти вся кровь выпущена. Должно быть, больные ублюдки собирали её в ведра. Я слыхал, мэр объявил награду в сотню долларов для того, кто отыщет виновных».

Если отряд решает лично разобраться с происходящим, стоит начать расследование с места преступления — ранчо Двойной крест.

СКОЛЬКО КРОВИ НА ТЕБЕ, МОЯ ДОЛИНА

Долина Двойного креста отлично подходит для выпаса — она просторная, заросла сочной травой и зажата с двух сторон отвесными скалами, что не дает скоту разбрестись. Обычно здесь безлюдно за исключением нескольких ковбоев на лошадях.

На месте последнего убийства скотины окровавленные верёвки до сих пор свисают со старого дерева, на котором была подвешена туша, однако сами останки успели куда-то пропасть. Под верёвками на земле видны лишь несколько подсохших капель крови. Успех проверки *выслеживания* позволит обнаружить несколько следов от сапог — мини-

мум восьми человек, а может, и больше. Все они уводят к отпечаткам колес телеги неподалеку. Оттуда две глубокие колеи (требуется проверка *внимания*, чтобы заметить) уходят в сторону Шайена. По мере приближения к городу колеи всё сложнее рассмотреть, пока они окончательно не растворятся среди множества им подобных следов.

В этот момент показывается неразговорчивый тощий ковбой, неторопливо едущий верхом на чалом мерине. У него продубленное всеми ветрами прерий морщинистое лицо бывалого обитателя Запада. Он скручивает сигаретку, подпаливает её, щелчком поправляет обвисшие поля шляпы и говорит:

— *Приветствую, незнакомцы. Я Сайлас Ригер. Слыхал, вы интересуетесь дохлой скотиной. Так вот… Зря вы это делаете. Послушайте старого пастуха. Сунув нос в эту историю, вы можете забрести в неожиданные места. Места, в которые вам точно не хочется.*

Если герои требуют, чтобы Сайлас рассказал больше, он мрачнеет, на минуту задумывается, после чего отвечает:

— *Ладно, не горячитесь. Но здесь говорить не будем. Не надо, чтобы меня с вами видели. Встретимся в городе завтра вечером в половину десятого на веранде отеля Гренвиль.*

Сайлас Ригер: используй параметры ковбоя ветерана на стр. 258

СКВЕРНОЕ УБИЙСТВО

Следующим вечером в половину десятого Сайлас Ригер находится именно там, где и обещал — сидит в высоком кресле глубоко в тени. К несчастью, он безнадёжно мёртв, убит примерно в четверть девятого. Его глотка перерезана, язык вывалился, а живот вспорот наискось. Кровавое зрелище вынуждает немедленно пройти проверку *храбрости* против страха/тошноты любого, кто станет его свидетелем.

Проверка *внимания* даёт возможность заметить пятнышки крови на полу, уводящие на улицу. Еще одна успешная проверка *внимания* или *выслеживания* позволит пройти по кровавому следу до задней двери Дома Шайена.

Даже если никто из героев не заметит кровь, за ними будут следить, пока они не покинут Шайен. Успешная проверка *внимания* укажет, что кто-то наблюдает за отрядом с расстояния, после чего, как и в предыдущем случае, ещё одна проверка внимания позволит проследить за соглядатаем до Дома Шайена. Каким бы способом герои ни воспользовались, удостоверься, что улики и подозрения уже указывают им на это, самое модное место в городе.

СЕКРЕТЫ ДОМА ШАЙЕНА

Поскольку это частный клуб и лучшее здание во всем Шайене, вряд ли отряд полным составом сможет так запросто проникнуть внутрь. Конечно, изворотливый и сладкоречивый картежник с легкостью проскользнет сюда, чтобы раствориться среди могущественных ранчеро и служащих железнодорожных компаний, попивая дорогой виски и покуривая шикарные сигары. У всех остальных скорее всего возникнут проблемы.

Законники, индейцы, ученые, мастера боевых искусств и прочие пропыленные странники почти обречены лишь поцеловать здешнюю дверь. Если им нужна информация о Доме Шайена, придется поискать в других местах.

ПСЫ ЗАКОНА

Установив, что к Дому Шайена ведет кровавый след (или хотя бы найдя свидетелей, которые могут подтвердить, что перед недавним дождем он существовал), герои могут захотеть уведомить об этом местные власти. Добродушный маршал Амон Уотли внимательно выслушает этот рассказ, пообещает во всем разобраться, после чего в кратчайшие сроки предупредит остальных представителей масонской ложи, к которой принадлежит.

Маршал Амон Уотли: используй параметры служителя культа («Deadlands: Книга Маршала»).

Помощники маршала (3): используй параметры стрелка («Deadlands: Книга Маршала»).

ДОМ ШАЙЕНА

Если кто-то любопытный достаточно долго будет бродить вокруг строения, рассматривая его, вскоре он сумеет заметить определенные архитектурные особенности. Во всех местах, где сходятся косые линии — к примеру, у конька крыши, — дерево покрыто причудливой резьбой, которая напоминает изображение глаза, вписанного в треугольник. Проверка *общедоступных знаний (–2)* укажет, что символ связан с орденом Вольных Каменщиков.

Вход в Дом Шайена охраняет Лью Эсквилин, носящий масонский титул Привратника. Его задача — следить, чтобы секреты Вольных Каменщиков не просочились наружу. Для выполнения этой задачи под его началом имеется банда головорезов.

Все здешние масоны собираются каждый вечер пятницы, чтобы провести свои темные ритуалы. Если отряд прибывает как раз в такой день, переходи к разделу испорченная вечеринка (далее).

Лью Эсквилин, Привратник ложи: используй параметры служителя культа («Deadlands: Книга Маршала»).

Охранники Дома Шайена (6): используй параметры бандита («Deadlands: Книга Маршала»).

МЕСТНЫЕ АРХИВЫ

Существует несколько неплохих источников информации о прошлом города. Пройдя проверку убеждения для получения доступа, а также последующую проверку анализа текста, герои могут почерпнуть что-то из архивов в ратуше, подшивок «Шайенского часового» или другого источника, который тебе приглянется. Реальный интерес представляют два предмета.

Первый — это историческая справка, описывающая основание Шайена в 1867-м году железнодорожной компанией Денвер Пасифик. Город был основан по большей части благодаря Д. Л. Гастерсону, который старался держаться в тени, однако, согласно статье, (датированной 1868-м годом, прямо перед самым Великим Землетрясением), он сумел организовать людей, материалы и прочие ресурсы таким образом, что Шайен буквально «вырос за одну ночь, будто по волшебству». Также именно Гастерсон был одним из членов-основателей Дома Шайена.

Второй предмет — помятый и истрепанный полевой журнал землемера, размечавшего территорию под город, генерала Гринвилля М. Доджа. По большей части записи нечитаемы либо не имеют отношения к делу. Успешная проверка смекалки позволит отыскать следующую запись:

> *12 июня 1867 г. Встретил странного типа на меже — богатей, судя по покрою костюма. Он представился Гастурзоном, сказал, что работает на Денвер Пасифик. Облазил со своей свитой всю территорию… Тыкал пальцем то туда, то сюда… Черт знает, что он им там рассказывал. Потом позвал меня и показал место, где собирается построить модный джентльменский клуб. Как по мне, место не лучшее — там полно пещер и оврагов, но с спорить с заказчиками обычно себе дороже.*

СТАРИКОВСКИЕ БАЙКИ

Несколько стариков и старух целыми днями сидят у фасада отеля Гринвилль, покуривая трубки и беседуя о былых деньках. Успех проверки уличного чутья позволит героям втереться к ним в доверие. Старики могут поведать свою версию событий, описанных в предыдущем разделе, если спросить их о Доме Шайена. (Начни с фразы: «Мне вот как это рассказывали…»)

К членам шайенского клуба старики по большей части относятся пренебрежительно. Но кое-что привлекло их внимание.

> *Я так понял, они приняли какого-то новичка. Ох… Странный тип, темнолицый, с безумием в глазах. Носит французскую бородку. С виду он точно не такой богатей, чтобы его могли взять в клуб, но будь я проклят, если парень не приходит в Дом Шайена каждую ночь пятницы, когда они устраивают там свои встречи.*

Старые сплетники (4): используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»).

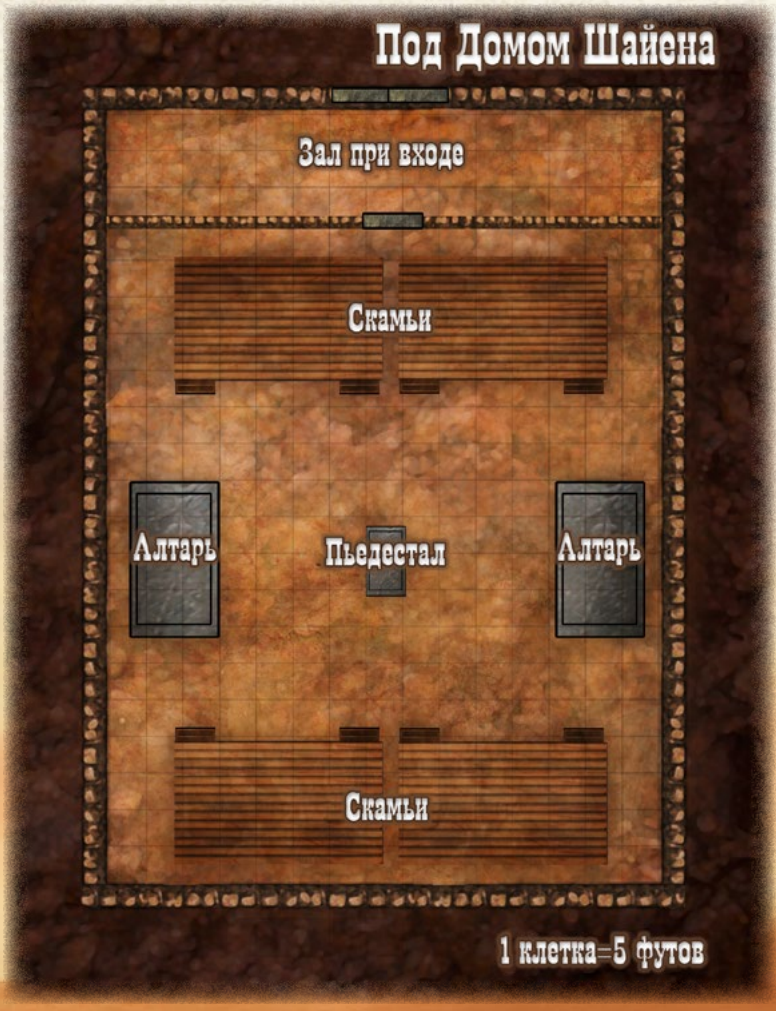
ИСПОРЧЕННАЯ ВЕЧЕРИНКА

Пятничными ночами внутренний круг местной ложи Вольных Каменщиков собирается в Доме Шайена в компании своего свежепринятого собрата — молчаливого серолицего типа по имени Алферд Пеккер. Пеккер проявляет потрясающий талант к сбору больших объемов крови, необходимой для еженедельных жертвенных ритуалов. Также он с легкостью прикончит любого, сунувшего нос куда не следует (так вышло с Сайласом Ригером).

РИТУАЛ

Нынешние участники заговора масонов, согласно изначальному плану Д. Л. Гастерсона, каждую ночь пятницы собираются для проведения ритуалов в пещерах под Домом Шайена. Полноценный масонский храм отстроен в тёмных катакомбах, чтобы никто не заподозрил о тайных делах ложи. Возглавляет их мэр Альфред Брин — здешний Досточтимый мастер — он управляет внутренним кругом, а также множеством непосвященных новичков. На деле вся местная ложа — лишь пешки, хоть и полагают себя приобщившимися к величайшим тайнам. В реальности здешние секреты не имеют никакого отношения к истинным масонским практикам — все до одного члены внутреннего круга преданы служению Жнецам в обмен на дар черной магии. Они скрываются за личиной масонской ложи, но чем они занимаются на самом деле, известно очень немногим.

Лью Эсквилин и его парни во время ритуалов стоят у дверей. Алферд Пеккер обычно шныряет по дому наверху, высматривая нарушителей. Всю ночь Брин громко зачитывает отрывки из тайной книги, пока остальное собрание хором твердит речитативы на давно забытом языке. В кульминационный момент ритуала на пол пещеры выплескивают шесть ведер крови. Густая алая жидкость собирается в большую лужу, а потом медленно исчезает, постепенно просачиваясь сквозь сплошной камень прямо в мир духов. Когда кровь исчезает окончательно (процесс занимает d6 минут), ритуал завершается.



План Вольных Каменщиков заключается в открытии постоянного перехода между пещерами и Землями Охоты, и они уже близки к этому — через d4 ритуалов ткань реальности разорвется и врата будут открыты. Если масоны достигнут успеха, злобные качина и маниту устремятся сквозь расширяющийся разрыв, чтобы вселиться в тела ожидающих служителей и неофитов культа. Вот тогда проблем резко прибавится — одержимые служители будут убивать по два-три горожанина каждую ночь, пока их кто-то не остановит.

Мэр Альфред Брин: статист. Используй параметры лидера культа («Deadlands: Книга Маршала»).

Вольные Каменщики внутреннего круга (6): используй параметры служителя культа («Deadlands: Книга Маршала»).

Непосвященные неофиты (12): используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»).

АЛФЕРД ПЕККЕР

Пеккер — печально известный каннибал из Колорадо. Несколько лет назад, ещё не успев толком встать на «тропу вендиго», он был застрелен родственниками одной из его жертв. К несчастью для них, вскоре Пеккер выкопался из своей неглубокой могилы, а на костлявом загривке его незримо подскакивал маниту. Покончив с долгожданной и сочной местью, он удрал на территорию Вайоминг, чтобы бросить якорь в Шайене. Работа бойцом культа показалась ему идеальным вариантом.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d12.

Навыки: верховая езда d8, выживание d8, драка d8, знание (оккультизм) d6, маскировка d8, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8; **выдержка:** 4.

Изъяны: помешательство (каннибализм), в розыске (крупный).

Черты: боевые рефлексы, заживление, крепкий орешек, меткий стрелок, сверхъестественная характеристика (сила, выносливость).

Снаряжение: дробовик Гатлинга, кольт «Гром», 12 дополнительных патронов для каждого оружия, нож Боуи (сила+d4+1, ББ 1).

Особенности

- **Меченый:** выдержка +1. Требуется 1d6 часов сна каждую ночь. Можно убить только в голову. Обычная «смерть» всего лишь укладывает меченого на 1d6 дней. Иммунитет к ядам и болезням.

"ГОРДОСТЬ СОЮЗА"

Местонахождение: *Топика, Канзас (уровень страха 3).*

Начинай это приключение, когда герои окажутся в Топике, что в Канзасе, в ночь новолуния.

Завязка проще некуда, Маршал. Непроглядная ночная тьма царит в Топике. Далекий и протяжный горестный вопль будит героев и большую часть горожан. Когда прибудет «Гордость Союза», начнётся настоящее светопреставление, и герои имеют все шансы расплатиться за зрелище своей собственной кровью.

КРУШЕНИЕ "ГОРДОСТИ СОЮЗА"

В самом начале Великих железнодорожных войн «Гордость Союза» была новейшим и быстрейшим поездом, какой только могли построить на Севере. Двигаясь через Канзас, он попал в засаду банды налетчиков Конфедерации под предводительством Уилла Дженкинса по кличке Поганец. Грабители прошли через поезд, в кровожадной ярости убивая всех, кого могли найти. Когда же Уилл и его банда добрались до локомотива, «Гордость Союза» как раз достигла окончания рельсового пути, что вылилось в чудовищное крушение. Паровой котел на призрачной руде взорвался, так что Уилл и его парни сгорели заживо. До сих пор люди по всему Канзасу пересказывают историю ужасного крушения «Гордости Союза».

ПЛАМЕННЫЙ УЖАС

После гибели «Гордость Союза», обратившись поездом-призраком, раз за разом совершает свой последний маршрут. Поезд не привя-

зан к месту крушения и свободно перемещается по путям Юнион Блу. Иногда рядом с рельсами находят обгоревшие тела без малейших указаний, что могло их убить. Странники рассказывают, что иногда слышат отдаленный шум поршней и видят столб призрачного дыма над кронами деревьев, как будто состав вот-вот выйдет из-за поворота, однако этого так и не происходит.

Каждую ночь новолуния поезд является где-нибудь в Канзасе и несется по рельсам, дыша пламенем из топки и исторгая яростный вопль. Всем, кто находится на путях, лучше поостеречься. Только за один 1879-й год призрачная «Гордость Союза» пустила под откос три поезда.

Единственное, что может прервать смертоносное движение поезда — город на его пути. Тогда «Гордость Союза» останавливается в облаке призрачного дыма и пара, и Поганец Уилл со своими парнями соскакивает на землю, чтобы грабить и убивать без разбора, наводя на город ужас. С восходом солнца призрачный поезд исчезает.

Банда Дженкинса (12): используй параметры ходячих мертвецов («Deadlands: Книга Маршала»).

"ПОГАНЕЦ" УИЛЛ ДЖЕНКИНС

Поганец Уилл до сих пор страдает от последствий крушения. Он охвачен пламенем и почти все время кричит в бесконечной агонии. Его плоть и серый мундир конфедерата до сих пор различимы, но по мере приближения восхода от них остается всё меньше. Перед самым исчезновением поезда Уилл выглядит как полностью обгоревший скелет, в грудной клетке которого полыхает глыба призрачной руды.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d10, запугивание d8, стрельба d12+1.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Особенности

- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 к выходу из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Не получает штрафов за ранения.
- **Неуязвимость:** если Поганец Уилл будет уничтожен, в следующее новолуние «Гордость Союза» появится вновь, а вместе с поездом вернется и сам Уилл, и любой из его команды, убитый ранее.
- **Оружие призрака:** пара кольтов «Миротворец» Уилла не нуждается в перезарядке, ведь они стреляют трескучей черной смертью (сила стрела, 25 пунктов силы в каждом).
- **Слабость (все до одного):** единственный способ прекратить появления «Гордости Союза» — прикончить Поганца Уилла и всех его приспешников до последнего в одну ночь. Когда солнечные лучи коснутся тел, они исчезнут навсегда.
- **Ужас (–2):** ужасающий облик Поганца Уилла заставляют любого, увидевшего его, пройти проверку храбрости (–2).

ДРЕВНЕЕ ЗЛО

Местоположение: *Варни Флетс, Канзас (уровень страха 2)*

Устрой отряду столкновение с древним носферату в Нью-Варни Флетс, когда герои окажутся в этом городке.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ НОЧНЫХ ЭКСПРЕССОВ

В начале 1976-го года барон Симон Лакруа уже несколько лет использовал ходячих мертвецов в качестве удобной рабочей силы на строительстве путей. Они не знали усталости и неплохо отпугивали конкурентов. Когда до барона дошли слухи о новых чудовищах, обнаруженных в далёкой пещере на территории Нью-Мексико, он тут же велел отыскать пьяниц-шахтёров, которые рассказывали эти истории. С их помощью барон сумел захватить несколько созданий, одно из которых оказалось особенно древним и достаточно сообразительным.

Поначалу Лакруа решил, что существа, называемые носферату, бесполезны для его целей: их высокая уязвимость к солнечному свету не позволяла эффективно охотиться на налетчиков-апачей. Однако барона заинтересовала чрезвычайная агрессивность тварей и их вос-

Устройство ночного экспресса

К 1880-му году ночные экспрессы можно встретить на любой железнодорожной линии. Учитывая, как быстро разрастается паутина рельсов, поезд может свободно переходить на территорию любого из железнодорожных баронов.

Поезд выглядит, как ржавое ведро с болтами, но на деле это совсем не так. Ночной экспресс имеет свой собственный уровень страха. Когда звучит свисток паровоза, уровень страха в городе, куда он прибыл, немедленно возрастает на 2 (до максимума в 5) и держится на этом уровне, пока поезд не покинет станцию.

Локомотив и тендер

Локомотив — могучая железная громада. Его бока каким-то образом кажутся даже темнее самой ночи, а выщербленный скотоотбрасыватель напоминает окровавленные клыки неведомого громадного чудовища. Призрачный пар двигает поршни со свистом, напоминающим предсмертные хрипы. Чёрная платформа тендера несёт достаточно призрачной руды, чтобы на протяжении всего путешествия не было проблем с топливом.

Машинист

Машинист управляет локомотивом и постоянно высматривает возможные опасности. Этих тварей часто путают с обычными ходячими мертвецами, но на самом деле это зомби, созданные бароном Лакруа и всецело ему подвластные. Рты зомби зашивают во время ритуалов создания, что полностью лишает их свободы воли.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d12, выносливость d12.

Навыки: драка d8.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Особенности

- **Бесстрашие:** зомби невосприимчивы к страху и запугиванию.
- **Когти:** сила+d4
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 к выходу из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Не получает штрафов за ранения.
- **Неуязвимость:** зомби можно ранить или ввести в шок, но он не способен оказаться при смерти пока не будет полностью уничтожен (обычно с помощью огня). Даже если его разрубить на части, отдельные обрубки продолжают изо всех сил стремиться выполнить приказ. К примеру, если машинисту отрубить руки, они становятся ожившими руками (см. «Deadlands: Книга Маршала»).
- **Слабость (огонь):** зомби получает урон от огня как обычно и, будучи убит этим способом, погибает.
- **Слабость (соль):** зомби можно убить, набив его рот солью и зашив снова. Развернув зомби лицом к морю (если рядом найдется море), вы также мгновенно убьете его.

Спальные вагоны

Со стороны эти вагоны напоминают пару огромных сосновых гробов. Это недалеко от истины. Входная дверь в каждом конце вагона ведет в небольшой тамбур с еще одной внутренней дверью. Вампиры частенько притаскивают свою «пищу» в эти вагоны, чтобы спокойно насытиться, так что со временем здесь стало очень грязно.

Вдоль стен вагонов тянутся койки, накрытые плотными полотнищами холста. В каждом вагоне по двадцать четыре койки. Они стоят в два ряда, по дюжине у каждой стены. Средний ночной экспресс везёт три десятка вампиров.

Носферату (30): см. «Deadlands: Книга Маршала».

Грузовой вагон

Своих жертв носферату держат в грузовом вагоне. Серьезно раненых просто сваливают кучей на полу. Остальных подвешивают на крюках, которые пронзают спину и выходят под ключицей каждого несчастного. Как и в спальных вагонах, всё здесь провоняло смертью.

•••

хитительная (по мнению Лакруа) способность превращать своих жертв в новых вампиров.

Так Лакруа пришла в голову новая идея: почему бы не оборудовать особый поезд и не выпустить созданий на вражеские железнодорожные линии? Он немедленно распорядился построить состав, установив на него новейший двигатель на призрачной руде, при этом смонтировав всё в корпусе старого паровоза, чтобы не вызывать лишних подозрений. Регулируемая подвеска позволяла поезду перемещаться по рельсам любого стандарта.

Наконец Лакруа понял, что для управления поездом в дневные часы потребуется чудовище особого типа. Обычный человек для этого не годился. Выбрав самых талантливых и жестоких из своих смертных железнодорожных воинов, Лакруа превратил их в зомби и назначил машинистами на свои ночные экспрессы.

БЕЗБИЛЕТНИК

Сейчас Спорные Территории покрывает сеть из сотен рельсовых путей. Борьба Блэк Ривер и Юнион Блу породила десятки второстепенных веток, ведущих от одной линии к другой. За прошлый год количество этих веток удвоилось.

Когда первый ночной экспресс прошел через Варни Флетс в 1876-м году, многие горожане расстались с жизнями (об этих прискорбных событиях ты можешь прочитать в десятицентовом романе «Ночной экспресс», который ты найдёшь на сайте studio101. ru). Люди по всему Канзасу подтверждают, что от ночных экспрессов продолжают страдать поселения вдоль путей Блэк Ривер и Юнион Блу. Однако никто не знает, что носферату, который когда-то стал первопричиной этих событий, до сих пор обитает в Нью-Варни Флетс.

Помнишь старую и хитроумную тварь, про которую мы уже говорили? Это был старейший из носферату Нью-Мексико, прятавшихся в пещере. И если уж говорить на чистоту, это именно он сотворил их всех. Скрюченный и сморщенный он не отличался от остальных, так что без особых проблем затесался среди них, когда вампиров вывозили из пещеры.

...

Точно по расписанию

Вот что происходит, когда ночной экспресс прибывает в город. Со стороны он выглядит старым и потрепанным непогодой. За локомотивом и тендером прицеплено всего три вагона. Первые два — спальные, замыкает состав грузовой.

Миг поезд стоит у платформы, локомотив негромко и ритмично хрипит. Потом свисток прорезает ночную тишину. Тени сгущаются, воздух становится холоднее, и уровень страха мгновенно подскакивает на 2. Тут же с грохотом распахиваются двери спальных вагонов. Толпа безжалостных голодных вампиров устремляется в город на поиски крови.

Нападение длится около десяти минут, после чего машинист вновь даёт свисток. Все твари прекращают охоту и устремляются обратно на поезд, волоча по одному горожанину на каждых двух вампиров. Через несколько мгновений поезд отбывает. Попавших в плен к носферату уже никто никогда не увидит.

Когда ночной экспресс остановился в Варни Флетс, и началась резня, древний тоже потихоньку выполз на поиски жертвы. Он нашел себе убежище в погребе отеля Кирби. Здесь кровосос без проблем мог отлавливать путешественников. И говорить не стоит, что вскоре он снова стал толстым и лоснящимся, как в лучшие свои годы.

ЭТОТ ЗДОРОВЕННЫЙ КРОВОСОС

Если герои находятся в Варни Флетс дольше, чем пару часов, они непременно узнают о недавних исчезновениях людей. Горожане предупреждают их, что пришлые в городе исчезают особенно часто. В случае успеха проверки уличного чутья они смогут узнать историю о первом ночном экспрессе и кровопролитии,

случившемся в 1876-м году, однако горожане утверждают, что твари были повергнуты какими-то бравыми ковбоями и больше не тревожили их.

Древний носферату выползает из погреба каждую ночь в поисках крови. Если герои останавливаются в отеле Кирби, отыскать ублюдка не составит труда — он сам заявится в комнату одного из них в первую же ночь. В противном случае дай отряду самостоятельно вести расследование.

Некоторые из жертв уже успели подняться в виде новых носферату и постоянно находятся в погребе отеля.

Носферату (по одному на каждого из героев): см. «Deadlands: Книга Маршала».

Носферату древний: см. стр. 254

ДРЕВНЯЯ ТАЙНА

Местонахождение: *Шайен, Вайоминг (уровень страха 2).*

Начинай это приключение, когда отряд будет находиться в Шайене. Завязка незамысловата, однако события имеют шансы начать развиваться стремительно.

Сразу после наступления сумерек, выйдя пройтись на сон грядущий, вы видите нескольких горожан, изумлённо указывающих на восток. Теперь и вы замечаете яркую точку зеленоватого света, висящую в небе за неровной линией гряды холмов у подножия Скалистых гор. Она медленно опускается к земле, словно какая-то нечестивая звезда.

Любой, кому довелось поучаствовать в Великих железнодорожных войнах, знает, что таким образом бойцы Уосатч обычно подают сигнал тревоги (другие также могут об этом знать, если успешно пройдут проверку общедоступных знаний). Успешная проверка уличного чутья и короткий разговор с местными позволяют выяснить, что Уосатч Рейл основала большой военный лагерь по другую сторону этих холмов, приблизительно в тридцати милях отсюда. Сами тамошние железнодорожные воины любовно называют это место «лагерем Гадес» (см. описание Шайена на стр. 94).

Лагерь Гадес охраняет место, в котором линия Уосатч уходит под Скалистые горы, чтобы уже не появляться на поверхности до самого хребта Сьерра Невада в Калифорнии! Хельстромм тщательно охраняет это место, являющееся без сомнения одной из самых желанных целей для его конкурентов. Со своей стороны враги Уосатч пристально следят за всем, что здесь происходит, так что герои далеко не единственные, чьё внимание привлек сигнальный огонь в небе.

УЧАСТЬ ОТРЯДА ИКС

Те, кто запустил в небо сигнальный огонь, уже приняли смерть от лап тоннельных тварей (см. «Deadlands. Книга Маршала»), что заполонили подземный железнодорожный тоннель. Железнодорожные воины Уосатч уже несколько недель прочесывают холмы в поисках входов в логово тошнотворных многоногих паразитов. В итоге им удалось найти один, расположенный в заброшенной шахте по добыче призрачной руды. Потом их обнаружили тоннельные твари и разорвали в кровавые лоскуты.

ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЕ СТОРОНЫ

Когда герои отправятся в каменистые иссушенные холмы на поиски тех, кто запустил сигнальный огонь, они встретятся с несколькими другими отрядами, также разыскивающими пропавших бойцов Уосатч.

ВТОРОЙ ОТРЯД ИКС

Еще один отряд Икс выдвинулся из лагеря Гадес, едва заметив сигнальный огонь. Представители этого отряда прибывают на место первыми. Их возглавляет Люциус Коул Эдмонт, угрюмый кровожадный душегуб, вооруженный экспериментальным пистолетом Гатлинга. Не найдя на поверхности пропавший отряд, они скрываются в старой шахте.

Люциус Коул Эдмонт: используй параметры железнодорожного воина Уосатч («Deadlands: Книга Маршала»). Он вооружен «Молнией», это экспериментальный

пистолет Гатлинга (ББ 4) и обладает навыками *стрельба d10* и *ремонт d6*. Также при нем двустволка и нож.

Железнодорожные воины Уосатч (4): см. «Deadlands: Книга Маршала». Эти громилы имеют навык *стрельбы d10* и *силу d8*. Двое вооружены пистолетами Гатлинга, еще у двоих огнеметы. У всех есть ножи.

ЮНИОН БЛУ

Учитывая, как близко отсюда проходит линия Денвер Пасифик, и они, и Юнион Блу весьма заинтересованы в том, чтобы своевременно узнавать обо всем, что касается Уосатч — они следят за всем, что уходит в тоннель, и уж, конечно, за всем, что из него появляется! Небольшой отряд бойцов Юнион Блу отправляется на разведку и прибывает сразу после героев. Члены отряда устраиваются на вершине гряды холмов, наблюдая за старой шахтой и в любой момент готовые сорваться с места.

Лейтенант Родерик Кили: используй параметры офицера («Deadlands: Книга Маршала»).

Железнодорожные воины Юнион Блу (5): используй параметры солдата ветерана («Deadlands: Книга Маршала»).

БЛЭК РИВЕР

Проделав неблизкий путь от дома, банда Ведьм Уичито под предводительством Катерины Сиуэлл уже несколько недель скрывается в холмах, избегая встреч с патрулями Уосатч и ожидая, пока случится что-нибудь интересное. Они прибывают вскоре после героев с южного направления. Соверши за ведьм проверку *маскировки* и вели героям пройти проверку *внимания*.

Ковен Блэк Ривер (5): используй параметры железнодорожных воинов Блэк Ривер («Deadlands: Книга Маршала»).

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ВОРОНА

Небольшой отряд воинов Ворона, двигавшийся вдоль Норт-Плат-ривер, заметил сигнал, и краснокожие отправились выяснить, в чем дело. Они являются на лошадях последними из всех, как минимум через три часа после прибытия героев.

Они выезжают прямо на первоначальную наблюдательную точку Юнион Блу с тыла, и северянам сильно повезет, если к тому моменту они успеют сменить дислокацию — последователи Ворона не прочь добыть пару-тройку скальпов.

Воины Ворона (10): см. стр. 260.

СОЛДАТЫ МУРАВЕЙНИКА

Когда вокруг старой шахты закипит бой, следи за его длительностью. В начале пятого раунда стая тоннельных тварей, привлеченных звуками выстрелов, высыпает из шахты и присоединяется к веселью.

Гигантские насекомые бросаются кусать всех и вся, кто нарушил границы их владений. Считай, что каждая из приехавших групп сталкивается с 2d8 мерзкими созданиями. Конечно же, героям достанется своя стайка. Парализованных жертв быстро утаскивают в глубины шахты, где их ожидает судьба корма для личинок и молодняка.

Тоннельные твари (по две на каждого из героев): см «Deadlands: Книга Маршала».

В глубинах шахты скрывается вход в обширную систему разветвленных нор, в определенном месте соединяющихся с железнодорожным тоннелем Уосатч. Таким образом заброшенная шахта может в мгновение ока превратиться в важный стратегический объект Великих железнодорожных войн, если кто-то сумеет выбраться из нор живьем и сообщить о находке!

Почти сотня тоннельных тварей обитает в этом муравейнике. Их возглавляет разжиревшая древняя особь. Кроме того около семидесяти пяти молодых насекомых ползает по «инкубаторам».

Тоннельные твари (100): см «Deadlands: Книга Маршала».

Древняя тоннельная тварь: см «Deadlands: Книга Маршала».

ЗЛАЯ ГОЛОВА И РУКА СУДЬБЫ

Местоположение: *Уичито, Канзас (уровень страха 3)*

Начинай эту историю, когда герои въедут в пограничный город Уичито. Здесь остановился цирк уродов, куда приглашают всех желающих передохнуть от дорожных ужасов, разглядывая монстров, настроенных непривычно благожелательно.

ЛЕГЕНДА О ХОАКИНЕ МУРЬЕТЕ

Хоакин Мурьета был некогда одним из самых устрашающих бандитос Юга. Безнаказанно прорвавшись через границу в Калифорнию, он принялся угонять скот, грабить поезда, устраивать налеты на уединенные ранчо и убивать. Мурьету узнавали по большому шраму через левую щеку, по его словам полученному во время поножовщины в Хуарезе.

Никто не знает, когда и где Мурьета родился, и что толкнуло его на путь преступлений. Что куда важнее, никому также до сих пор не известно, где находилось его убежище, равно как и точное количество компадрес, состоявших в его банде. Во время каждого налета Мурьету сопровождало не меньше дюжины бандитов. Самый знаменитый из соратников Мурьеты, которого видели с ним почти постоянно, носил прозвище Трехпалый Джек.

Военному отряду под командованием майора Фредерика Стайлса властями Конфедерации был отдан приказ выследить Мурьету и предать его суду. Долгое время люди Мурьеты просто скрывались от солдат, а потом устроили преследователям засаду и убили шестерых. После этого власти КША назначили награду в $6000 за голову везучего мексиканца. Вскоре каждый охотник за головами, наемный убийца и вольный стрелок от Лост-Энджелса до Сан-Антонио гонялся за Мурьетой.

Одним из этих охотников был беспощадный бывший техасский рейнджер по имени Гарри Лав. В 1878-м году он и его люди подловили знаменитого бандита в лагере в Аризоне и застрелили. Гарри Лав отрубил голову Мурьеты и прихватил приметную правую руку Трехпалого Джека в качестве доказательств содеянного. Для сохранности он поместил трофеи в банки с формальдегидом и отвез в Шэн Фэн, где, в конечном счете, они были проданы передвижному паноптикуму.

Сегодня обезображенные останки Мурьеты и Джека странствуют по Диковинному Западу с «Ярмаркой чудес доктора Гидеона Честната». Вместе с пистолетом Хоакина Мурьеты они выставлены на потеху ротозеям всего за пять центов с носа.

ЕСТЬ ТУТ ЧТО-ТО НЕЧЕСТИВОЕ, РЕБЯТА

Когда отряд слегка освоится в Уичито, их ушей достигнет пронзительный и гнусавый голос дока Честната, зазывающего посетителей на свою ярмарку странностей. За пять центов любопытствующих пустят в шатер за натянутые верёвки ограждения. Там их встретит Альбион — мальчик с собачьим лицом, бородатая женщина, карлик-фокусник, леди альбинос с длинными ногтями и безумным взглядом, а также новейший аттракцион — Злая голова и Рука судьбы, выставленные в тех самых банках с формальдегидом.

Гидеон Честнат: используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»). Добавь навык *убеждение d8* и черту *пройдоха*.

Ярмарочные уродцы (4): используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»).

ПАДЕНИЕ ЧЕСТНАТА

Той же ночью Гидеон Честнат гибнет из-за несчастного случая — пистолет Хоакина Мурьеты неожиданно сам по себе стреляет, и пуля попадает несчастному в сердце. Наутро весть об этом облетает город. Если герои ещё в городе, оставшиеся участники шоу свяжутся с ними и попросят докопаться до правды в загадочном деле о смерти Честната. Уродцы собрали две сотни долларов, которыми могут расплатиться за услугу, если герои этого потребуют.

В каждую из следующих четырёх ночей ещё один участник «Ярмарки чудес» будет умирать при странных обстоятельствах. Кто-то падает и ломает шею, другой попросту умирает от испуга. Героям стоит поторопиться, если они хотят спасти от смерти хотя бы часть труппы.

Единственное, что связывает покойников и может быть обнаружено посредством проверки внимания во время обыска шатра Честната — каждую смерть сопровождает едва уловимый запах формальдегида в воздухе.

ПРОКЛЯТИЕ МУРЬЕТЫ

Итак, к последним владельцам останков Мурьеты и Трехпалого Джека явилась безвременная смерть. Как и ко всем их предшественникам. Причина этому — проклятие Мурьеты, которое до сих пор не позволяет душам Хоакина Мурьеты и Трехпалого Джека покинуть их останки. Сочетание эманаций Судного Дня и ужаса, вызываемого у зрителей демонстрацией кровавых трофеев Гарри Лава, породило новое чудовище.

Каждую ночь голова и рука становятся частями призрачного убийцы — сплавленных воедино душ Мурьеты и Джека. Это злобная сущность, враждебная всему и абсолютно чуждая совести или моральных устоев. Все, кто являлись частью труппы в шоу уродцев, выставлявшего голову и руку, будут убиты разнообразными изобретательными способами, выглядящими как несчастные случаи.

ЗЛАЯ ГОЛОВА И РУКА СУДЬБЫ

Раздутая голова Хоакина Мурьеты и изуродованная рука Трехпалого Джека — единственные материальные части призрака, остальное соткано из теней. Тем не менее, тени достаточно плотны, чтобы удерживать эту ужасную голову и вооруженную револьвером руку.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d8, запугивание d10, маскировка d12, стрельба d12, храбрость d10.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесплотный:** призраки нематериальны и не получают урона от немагического оружия. Магия и магическое оружие действуют как обычно.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 к выходу из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Не получает штрафов за ранения.
- **Неупокоенный:** законсервированные голова и рука — якоря, удерживающие призрак в мире живых. Призрак не может удаляться от якорей больше, чем на милю, и вынужден странствовать вместе с ними. Успешное проведение экзорцизма над якорями уничтожит призрака.

- **Револьвер Мурьеты:** призрак вооружен кольтом «Миротворец», который принадлежал Мурьете при жизни.
- **Слабость (голова и рука):** голова и рука восприимчивы к обычному оружию, но чтобы попасть в них, потребуются прицельные атаки (–4). Если ранениями в эти части тела призрак приведен в состояние при смерти, он изгоняется на срок в 24 часа. Если в этот период сжечь руку и голову, призрак будет уничтожен.
- **Ужас (–2):** любой, повстречавший тень Мурьеты, должен совершить проверку храбрости (–2).

ЗНАКОМСТВО С АШСОНАМИ

Местонахождение: *Бисмарк, территория Дакота (уровень страха 2).*

Начинай эту историю, когда герои примутся шататься по Бисмарку, ища способ убить время, немного подзаработать или кому-нибудь помочь.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ПРОГУЛ

Среди своей родни Милфорд Ашсон был тем, кого можно назвать человеком эпохи Возрождения. Иными словами, он отлично разбирался как в грамматике, так и в арифметике, при этом обладая великолепной памятью. Он запросто читал на память главы и стихи из Библии, мог без запинки цитировать шекспировские пьесы от начала до конца. Лучшего почтмейстера для Бисмарка не нашлось бы на всем белом свете.

Что касается остальных Ашсонов, горожане считали их странными и примитивными людьми, однако на деле это и вполовину не было правдой. До Судного Дня Асшоны были ничем не примечательным семейством каннибалов-психопатов из глуши вроде тех, что время от времени похищают неосторожное дитя или беспомощного калеку с городской окраины. Это не значило, что Ашсоны выглядели сборищем карнавальных уродов. Когда-то они даже пользовались определенным уважением в Бисмарке, но со временем просто один за одним исчезли из виду, пока единственным частым гостем города не остался Милфорд Ашсон.

Милфорд был до мозга костей предан своим родным даже после того, как все они оказались мертвы. Оказались мертвы и восстали! А теперь Бисмарк не может дождаться почты потому, что Милфорд Асшон тоже мёртв. Неделю назад, исторгнув из клокочущей глотки утробный рев: «Пора доказать, что ты часть семьи, Милфорд!» — брат почтмейстера, Максвелл, вышиб тому мозги слесарным молотком.

ЩЕДРОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Мэр с городским советом дожидаются, пока отряд разместится в салуне или ресторане, после чего заявляются побеседовать. Если никто не гонит их, дородный мужчина с моржовыми усами и немецким акцентом произносит:

> — *Фесьма рад фидеть фас, дамы и господа. Позвольте представиться, я мэр Фрейдорф, а со мной уважаемые члены городского совета. Нам жаль мешать вашей трапезе, но сложилась проблема, и мы надеемся получить от вас некоторую помощь.*
>
> *Вот уже десять лет Милфорд Ашсон исполняет обязанности здешнего почтмейстера, и он фсегда доставлял почту фовремя. Его семейство… эмм, лучше не поминать лишний раз других Ашсонов. Милфорд — истинный джентльмен, но нам все же хочется знать, куда пропала наша почта. В частности, один пакет из Чикаго — ф нем должны быть документы для нашей золотой шахты, которых фесьма не хватает. Раньше Милфорд никогда не опаздывал. Вы поможете? Мы готовы расплатиться золотым песком.*

Мэр Фрейдорф со свитой предлагает каждому из героев по $65, чтобы те прокатились до жилища Ашсонов и выяснили, что случилось с почтмейстером. Если прямо спросить, что такого с семьей Милфорда, о чем они не хотят говорить, мэр нервно оглядывается на спутников, после чего мямлит:

— Не по-христиански дурно коворить о соседях. Милфорд отличный парень, но его родственники — люди странные, фот и все. По большей части замкнутые. Кроме того, дело вот ещё ф чем: два человека, которых мы отправляли туда ранее, до сих пор не фернулись. Уж неделя прошла. Джентльмены… С Ашсонами точно что-то не так.

О двух предыдущих гонцах мэру известно немного. Это Майкл «Кэл» Хоффс и Купер «Хомут» Манн. Успешная проверка общедоступных знаний позволит героям припомнить эту парочку или кого-то, кто когда-то о них упоминал. Что Кэл, что Хомут — далеко не новички на Диковинном Западе.

ПАУТИНА АШСОНОВ

На злодеяния Ашсонов маниту слетаются будто мухи, так что в какой-то момент умершие члены семейства с завидной регулярностью начали возвращаться из могил, все как один воняя почище головок протухшего сыра. Когда среди них не осталось никого, кто был бы способен умыкнуть новую жертву и не поднять вонь (как в прямом, так и в переносном смысле), разлагающаяся семейка превратила свои владения в паутину, куда влипал любой забредший бедолага (опять же, в обоих смыслах). Ашсоны начали убивать, и им прекрасно известно, как действовать сообща и с холодным расчетом.

ТАКТИКА ПОКОЙНИКОВ

В нынешние дни много говорят о ходячих мертвецах. Однако Ашсоны далеко не просто стонущие страхолюдины, жадные до чужих мозгов. Эти твари хитры и изобретательны, они успели придумать несколько эффективных способов дурить живых.

Дохлый опоссум: Ашсоны блестяще притворяются мертвыми. Они не показывают никаких признаков жизни, потому что показывать нечего. Требуется успешная проверка *внимания (–6)* или проверка *лечения*, чтобы заметить странную судорогу или услышать подавленное рычание. Естественно, проверку *лечения* необходимо проходить

в непосредственной близости от тела. Когда кого-то из Ашсонов признают мертвым (то есть стоящие рядом с трупом не ожидают от него никаких сюрпризов), ходячий мертвец может внезапно броситься на ближайшего противника. Если цель проваливает проверку *внимания (–4)*, Ашсон застает его врасплох и получает одну свободную атаку.

Дышать? Это как? Ашсоны не дышат и не нуждаются в пище (хотя человеческая плоть, а уж тем более мозги для них являются лучшими из деликатесов). Используй это как преимущество, Маршал. К примеру, если заткнуть дымоход, хижина за несколько раундов заполнится дымом, и героям придется иметь дело с правилами по отравлению дымом (см. «Дневник авантюриста»), тогда как Ашсоны будут чувствовать себя вполне комфортно. Как выяснится дальше, Парфена предпочитает прятаться в бочке, полной дождевой воды, а остальное семейство отлично представляет, как в случае чего скрыться через колодец.

МОСТ ЛУКАСА

Этот шаткий пешеходный мостик находится примерно в пяти милях к северу от Бисмарка на глухой тропе. Он переброшен через восьмифутовый овраг, по дну которого протекает мелкий ручей. Это граница земли Ашсонов.

Под мостом затаился Лукас Ашсон (см. характеристики далее), бывший когда-то телеграфистом Бисмарка. От его укрытия до семейной хижины тянется телеграфный провод, с помощью которого Лукас предупреждает Максвелла о появлении потенциальных жертв. Когда отряд достигнет моста, скажи всем пройти проверку внимания, чтобы учуять прячущегося под мостом Лукаса.

Не нуждаясь в сне и пище, Лукас почти все время проводит, лежа в грязи под слоем мутной жижи на дне оврага. Его кожа приобрела болезненно зеленоватый оттенок, гниющее тело поросло мхом и плесенью. Если его найдут, Лукас притворяется падалью, пока надоедливые типы не уйдут. Только опасность получить пулю в башку заставит его явить свое истинное лицо. Когда герои уйдут, он воспользуется своим аварийным телеграфом, чтобы предупредить семью.

ТРОПА

Узкая заросшая тропка вьется между несколькими плотными скопищами деревьев, после чего выводит к хижине. Обратись к карте: всё здесь заросло спутанными кустами ежевики, колючей лозой и плотным подлеском, который ограничивает видимость и сильно затрудняет продвижение по тропе.

Кроме того здесь полно отвратительных жирных мух, а в воздухе висит постоянный смрад гнилого мяса. Вонь Ашсонов неотступно преследует героев всё время после того, как они минуют мост.

ОХОТНИЧЬЯ БУДКА

Примерно на полпути к хижине расположена охотничья будка — наблюдательный пост примерно в четырех ярдах над землей. Проходи про-

верку *внимания (–6)* в закрытую за каждого героя, проходящего мимо этого места. Даже если они целенаправленно смотрят вверх, штраф будет равен –4, поскольку будка хорошо укрыта в кронах.

Хью и Симеон Ашсоны (см. характеристики далее) сидят наверху, вооруженные Винчестерами `73. Они убивают любых животных как только увидят, но людей предпочитают пропустить, не показываясь. Как и Лукас, если их отыщут, они прикидываются мертвыми. Услышав от хижины звуки боя, они со всех ног (стоит учесть, что ноги есть не у обоих) бросаются туда.

ЯДОВИТЫЙ КОЛОДЕЦ

Вода в этом колодце отравлена за много лет сброса мусора и нечистот. Тот, кто по глупости рискнет напиться из него, почти наверняка приобретает себе билет на экспресс до Преисподней. Провалив проверку *выносливости (–4)* этот идиот обзаводится взрывной диареей, обезвоживанием, оказывается в шоке и умрет через 4d10 часов, если его не вылечат. Даже просто окунуться в отвратительную жижу опасно — это требует проверки выносливости с теми же последствиями, но в этом случае с +2.

Другое дело Ашсоны. Если бой складывается не в их пользу, они ныряют прямиком в колодец, чтобы стремительно уйти футов на пятнадцать в его глубины. Подземный затопленный тоннель еще через десять ярдов выводит в земляной погреб под хижиной (см. далее).

ОТВЕРСТАЯ МОГИЛА

Это яма глубиной десять футов позади хижины, и именно отсюда распространяется зловоние. Обглоданные останки множества трупов — на первый взгляд их не меньше двух десятков — гниют на дне в окружении плотного облака мух. Вонь режет глаза. Герой, приблизившийся к яме, должен пройти проверку *храбрости* против страха/тошноты. Если кто-то достаточно глуп, чтобы спуститься в яму, он разбудит дремлющее чудовище.

Скоп: см. «Deadlands: Книга Маршала». Скоп начинает с массы в пять трупов.

ХИЖИНА АШСОНОВ

Это крохотная однокомнатная хижина, оплетенная лиственными лозами и стоящая на расчищенной когда-то поляне, ныне заросшей высокой травой. Из трубы лениво выползает дым и скапливается облаком над крышей. Слева от крыльца стоит бочка для дождевой воды, к ней ведёт грубый водосток. На самом крыльце в кресле-качалке сидит одинокий мужчина, он курит трубку, а на коленях держит двустволку.

Это Милфорд Ашсон; он бледен, а один из его висков вдавлен внутрь и покрыт тёмной кровью. Ему нечего сказать гостям за исключением приглашения войти. Когда начнется драка, он с радостью присоединится.

В хижине обитает Максвелл — патриарх клана Ашсонов и по совместительству бисмаркский кузнец. Он работает здесь над своими «проектами». Вонища внутри хижины стоит просто неимоверная, что требует еще одной проверки храбрости против страха/тошноты для любого вошедшего. Когда нарушители входят, Максвелл использует маскировку, чтобы спрятаться сбоку от двери и хорошенько вмазать своим молотком по башке первому вошедшему.

Парфена Ашсон, посиневшая, распухшая и размокшая, обычно прячется в бочке с дождевой водой. Если её находят, она, как и все Ашсоны, притворяется мёртвой, пока не увидит удачной возможности для атаки. В противном случае она выскочит и нападет, как только начнется бой (см. характеристики Максвелла, Милфорда и Парфены далее).

В углу хижины сложена небольшая печь, полная горячих углей. На ней побулькивает горшок с жирным варевом — «человечьей заначкой», как говорит Максвелл. Когда не удается раздобыть свежего мясца, Ашсоны готовят эту дрянь. За печью стоит столик с телеграфным аппаратом.

У дальней стены расположен верстак с кучей инструментов, вокруг которого висит множество поделок из обработанной кожи — абажуры, шляпы, обложки для книг и даже зонтики. Само собой разумеется, кожа человеческая. Некоторые изделия включают блестящие детали, мастерски выполненные из металлолома, которым наполовину завален верстак.

У дальней стены хижины имеется люк в полу, ведущий в земляной погреб. В разделе документы и не только ты найдешь описание содержимого погреба. Тоннель десяти ярдов длиной, полный отравленной воды, ведет из погреба в колодец.

АШСОНЫ

Это общий блок характеристик для всего клана Ашсонов. Каждый из них обладает особыми способностями, описанными далее.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d6, маскировка d6, стрельба d6.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности

- **Дохлый опоссум:** Ашсоны способны притвориться трупами, чтобы потом внезапно напасть на ближайшего противника. Если цель проваливает проверку внимания (–4), ходячий мертвец получает одну свободную атаку, заставая врага врасплох.
- **Когти:** сила+d4.
- **Лукас:** едкий плевок (1/2/4, 2d6, ББ 5). Грибок, обитающий в потрохах Лукаса, заполнил их желтоватым едким гноем, которым он плюется во врагов.
- **Максвелл (дикая карта):** сильный. Хотя его шкура стала рябой и рыхлой, Максвелл сохранил удаль. Его сила равна d10, а еще он вооружен серебряным слесарным молотком (сила +d6). Он игнорирует штрафы за ранения.
- **Милфорд:** умный. Всегда отличавшийся сообразительностью Милфорд обладает смекалкой d10 и навыком провокации d12.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона.
- **Парфена:** стойкость 10. Размокшее бледное тело Парфены стало упругим и невосприимчивым к урону.
- **Симеон:** ужас (–1). Полусгнивший с торчащими костями Симеон настолько ужасен, что один только вид его заставляет узревшего его бедолагу пройти проверку храбрости (–1).
- **Слабость (голова):** атакующие ходячего мертвеца в голову (прицельная атака со штрафом –4) получают преимущество +2 к урону, в общей сложности нанося +6.
- **Хью:** безногий. Тело Хью заканчивается серым обломком позвоночника, торчащим прямо из торса. Его шаг равен 1 (только ползком), однако в охотничьей будке достаточно одеял и ящиков, из которых сложена подходящая пирамида, чтобы он мог нормально стрелять.

ДОКУМЕНТЫ И НЕ ТОЛЬКО

В земляном погребе Ашсоны хранят снаряжение и товары, которые годами отбирали у своих жертв. Так что здесь целая гора оружия, и если чудовища отступят в погреб, то будь уверен, вернутся они вооруженными до зубов!

На складе найдется куча самой разной одежды, около дюжины револьверов, винтовок и дробовиков, патроны, ящик с четырнадцатью динамитными шашками, а также всё, что ты

только решишь забросить сюда, Маршал. Карта или зацепка для следующего приключения — отличный выбор.

На дне одного из ящиков припрятан завязанный мешок с тремя сотнями долларов Конфедерации в золотых монетах. Это деньги, похищенные год назад во время ограбления в Канзасе, в ходе которого был хладнокровно застрелен техасский рейнджер. Расплатиться этими деньгами не в том месте означает навлечь на себя немедленный гнев властей.

В углу погреба валяется джутовый мешок с логотипом Айрон Дрэгон — последний груз почты из Чикаго. Вместе с письмами для жителей Бисмарка внутри найдутся и документы на шахту, принадлежащую отцам города.

КАРЕТНЫЙ ГРАБИТЕЛЬ НАНОСИТ НОВЫЙ УДАР!

Местонахождение: *Додж-Сити, Канзас (уровень страха 3).*

Эти волнующие события начинаются в тот момент, когда герои находятся в Додж-Сити, изобретая способ убить время или раздобыть денег. Повсюду только и разговоров о том, что щеголеватый и обходительный Каретный грабитель объявился снова и теперь устраивает налёты вдоль железнодорожных путей в окрестностях Додж-Сити. Объявление на стене офиса маршала Ларри Деджера сообщает о награде за живого или мёртвого преступника в размере $500.

ГОРОДСКИЕ РОССКАЗНИ

Успех проверки уличного чутья означает, что героям удалось убедить одного из городских бездельников рассказать им о так называемом Каретном грабителе.

— *Знаю ли я про него? Он катается на одном из этих новомодных паровых экипажей, только эта его повозка вроде как понадежнее бронирована, похожа на дилижанс. На крыше что-то типа остекленной водительской кабины не больше, чем для одного человека, и вот там-то грабитель и сидит.*

Не сомневайтесь, этот экипаж пошустрее любой другой такой повозки. Он отлично носится и по рельсам, и по обычным дорогам. Никому не догнать Каретного грабителя! Но дураков, желающих попытаться, хватает всегда. Ха!

Получив подъем при проверке уличного чутья, герои сумеют разыскать очевидца одного из ограблений — точнее, жертву.

— *Он ждал в засаде. Вылетел на нас прямо из-за поворота. Всех выгнал на дорогу и забрал всё, что у нас было, как и обещал. Даже заставил нескольких мужчин погрузить в его карету то, что не смог уволочь в одиночку. Потом приподнял свою шляпу, улыбнулся и, прыгнув в кабину, унесся, оставив за собой облако пыли.*

Не могу не отдать ему должного, всё это время он был крайне вежлив и обходителен, в особенности с женщинами. Похоже, что он предпочитает не прибегать к насилию, если это возможно.

Да, и ещё кое-что. Может, его манеры и облачение и смотрелись старомодно, однако о снаряжении этого сказать нельзя — все время он целился в нас из новенького блестящего кольта «Фронтир».

ЭЛЕГАНТНЫЙ РАЗБОЙНИК

Возможно, грабитель и не слишком добропорядочен, однако он без сомнения умеет держать марку. Его костюмы выдержаны в стиле возниц старой Европы — изящный камзол, жилет, чулки и туфли с пряжками. Из цветов он носит алый и благородный синий, а также каким-то образом ухитряется всегда сохранять чистоту и аккуратность в одежде, несмотря на облака пыли, поднимаемые его каретой. Образ дополняется старомодной треуголкой и черной маской-домино, скрывающей лицо.

Паровой экипаж Стайлса

Паровой экипаж Стайлса укреплен листами призрачной стали, имеет бронированные колеса и особую водительскую кабину. Также он оснащен набором дополнительных выдвижных колес, таких же как у поезда, которые позволяют ему перемещаться по рельсам.

Из-за увеличенного веса и предельной скорости, призрачной руды устройство употребляет на 30% больше стандартной модификации парового экипажа, так что Стайлс внимательно следит за оставшимся запасом топлива и всегда готов прекратить преследование, если не уверен, что успеет догнать цель за нужное время.

Уск/ПС: 10/20 (полная скорость по рельсам 40); **стойкость**: 8+6; **экипаж**: 1+2; **цена**: уникальное; **расход**: 1 на 20 миль.

Неполадка: паровой котел на призрачной руде взрывается, нанося 3d10 урона всем в пределах большого шаблона (включая всех, кто на борту, и саму машину).

ПО СЛЕДУ ГРАБИТЕЛЯ

Если герои решат пройтись по Додж-Сити в поисках слухов о Каретном грабителе, им требуется ежедневно проходить проверку уличного чутья. Отправившись искать вдоль рельсов и в холмах вокруг города, они должны проходить проверку выслеживания с теми же условиями. Кроме того каждый день поисков вытягивай карту из колоды действий.

Если фигурная карта вытянута в день проваленной проверки, обратись к таблице случайных встреч Спорных Территорий. Если герои получают успех при проверке уличного чутья или выслеживания и при этом вытягивают фигурную карту, они находят Каретного грабителя. Если герои получают успех при проверке, но фигурной карты нет, им попадается какой-то след присутствия Грабителя — к примеру, окурок сигары рядом с необычным отпечатком колес парового экипажа или стреляная гильза от патрона.32–20 для кольта «Фронтир».

Естественно, герои могут изобрести лучший способ отыскать загадочного Каретного грабителя. Если так и будет, не мешай им воплощать план в жизнь, Маршал. Не исключено, что поиски в итоге обратятся куда большими проблемами, а значит — более интересным приключением.

ПРЕДПРИИМЧИВЫЙ ГЕНРИ СТАЙЛС

На самом деле за маской Каретного грабителя скрывается бывший ранчеро по имени Генри Стайлс. После того, как весь его скот погиб от техасской лихорадки, он решил поискать удачи в ином ремесле. Генри потратил все сбережения на паровой экипаж особой конструкции, который использует для дерзких ограблений, а в силу своей любви к истории разработал особый костюм, чем отмежевался от «обычных» грабителей, орудующих по всему Дикому Западу.

ГЕНРИ СТАЙЛС

Изящные манеры Каретного грабителя — не притворство. Стайлс действительно дружелюбен и мил по своей природе и старается не вредить никому (в особенности дамам). Впрочем, он четко сознает, по какому пути двигается, и что рано или поздно ему всё же придется проявить некоторую грубость.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, внимание d8, вождение d10, драка d10, запугивание d8, знание (история) d6, лазание d10, маскировка d10, ремонт d10, стрельба d10, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6; **харизма:** +4; **выдержка:** 3.

Изъяны: в розыске (крупный), пацифизм (малый).

Черты: ас, богатство, быстрая реакция, везение, привлекательность, харизматичный.

Снаряжение: кольт «Фронтир», двустволка, по 50 патронов к каждому оружию, нож, набор инструментов, запасное колесо, 10 фунтов призрачной руды, $250.

КНИГА ПИКМАНА

Местоположение: *Нью-Иерусалим, Колорадо (уровень страха 2).*

Начинай этот сценарий, когда герои будут проезжать через Нью-Иерусалим. Они просто обязаны ненадолго задержаться в этом милом городке.

ЖУТКАЯ ИСТОРИЯ

Четыре года назад во время безумных событий, когда Нью-Иерусалим затерялся во времени и пространстве, чуждый разум нашел пристанище в голове цирюльника Оливера Пикмана. Пассажир гонял его туда и обратно, словно марионетку, в попытках исполнить какие-то свои цели и пытаясь убедить группу суровых вольных стрелков войти в шахту для добычи призрачной руды и исправить тамошние неполадки.

Пикман — или по крайней мере овладевший им дух — преуспел. Ковбои спустились в шахту и плюнули в глаз Дьявола, размахивая стволами и швыряясь заклинаниями. А потом все они погибли, с криками провалившись в потустороннюю пустоту. Перед этим же они ухитрились изгнать злобных тварей, которые сейчас крепко держат в кулаке Нью-Иерусалим.

Следующим утром Оливер Пикман очнулся у входа в шахту, перепуганный обрывками воспоминаний о произошедшем. Все эти четыре года его терзали кошмары, а, проснувшись, он неизменно ощущал, как сильно тянет его к странной, поеденной червями книге, что возникла на полке в его шкафу в те ужасные дни — книге под названием «De Vermis Mysteriis».

Книга — вещественный след путешествия города в другое измерение и не принадлежит миру Мистического Запада. Она лежит в шкафу Оливера Пикмана, распространяя незримую скверну. Когда цирюльник наконец сломался и открыл книгу, увиденное на страницах несколько пошатнуло его рассудок. Книга убедила его вернуться в шахты к тому месту, откуда сама она и появилась. И это оказалось очень плохим решением.

Когда Оливер Пикман снова принес книгу в шахты и пробрался через завал к остаткам былого логова тварей, проклятый том открыл новый разрыв в ткани реальности, ведущий в Земли Охоты и куда-то ещё дальше. Через него в наш мир вновь проникли чуждые, грибообразные странники из иных измерений, только и мечтающие о человеческих мозгах.

РАССТАНОВКА

Для героев история начинается с пронзительного вопля в ночи, что доносится со стороны самого восточного дома Нью-Иерусалима — дома Хедерсона (см. план города на стр. 84). Большинство жителей города просыпаются от переполоха и выскакивают на пороги своих жилищ с ружьями и лампами, пока герои отправляются разобраться, что случилось.

Дом пуст, внутри следы борьбы. Мебель в беспорядке, на стенах имеется пара больших опаленных пятен. Успех проверки выслеживания позволит обнаружить следы нескольких людей — семейства Хендерсонов, которых утащили по направлению к входу в шахту призрачной руды.

ПРОБЛЕМЫ В ГОРОДЕ

В этот момент со стороны города доносятся крики, выстрелы и странный свистящий шум. На сей раз звуки доносятся от конюшен, где Хорас Марли вступил в бой с небольшой группой ужасных тварей, пришедших туда в поисках новых жертв.

МИ-ГО (ПО ОДНОМУ НА КАЖДОГО ИЗ ГЕРОЕВ)

Это ужасные розоватые существа примерно полтора метра длиной с телами ракообразных и парами перепончатых крыльев. На месте головы у них свёрнутый улиткой эллипсоид со множеством коротких усиков. Если книга — это просто предмет, чуждый нашему миру, то Ми-Го — абсолютно очевидное проявление этой чуждости. Они рассматривают людей не более, чем в качестве сырья для своих нечестивых экспериментов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d8, маскировка d8, ремонт d10, стрельба d10.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 6+3.
Особенности

- **Броня +3:** Ми-Го носят странную склизкую броню, защищающую от урона.
- **Полёт:** шаг 8.
- **Ужас (–2):** всякий, кто увидит Ми-Го, должен пройти проверку храбрости (–2).
- **Электроружьё:** это устройство генерирует потоки энергии, используя силу стрела, и обладает 25 пунктами силы. Люди не могут использовать его.

В ШАХТЫ!

Пришельцы до сих пор используют лишь некоторые из старых залов — обвал уничтожил большую их часть в 1876-м году. Герои могут добраться туда через шахту призрачной руды, но по пути столкнутся с несколькими ужасными препятствиями.

ЗАЛ СЕРЕБРЯНЫХ БАКОВ

Трое Ми-Го бродят по этой пещере, пол которой уставлен опрокинутыми баками из странного серебристого металла. Емкости разбиты, обожжены и по большей части прострелены. Все вокруг засыпано ошметками какого-то высохшего вещества. Успех проверки лечения позволит понять, что когда-то это были ткани человеческого мозга. Ми-Го с жужжанием и щелканьем набрасываются на любых замеченных нарушителей.

Ми-Го (3): см. параметры выше.

СВЯТИЛИЩЕ

Бывшее святилище какого-то мрачного и злобного божества, на полу лежит раскрытая книга «De Vermis Mysteriis». Над ней в воздухе подрагивает и искрится неровный прорыв в ткани реальности, ведущий в Земли Охоты. Оливер Пикман без видимых повреждений лежит рядом с книгой без сознания.

Любой из героев, который приблизится на расстояние одной клетки (2 метра) к разрыву, рискует быть затянутым в него. Пусть он пройдет встречную проверку *характера* против *характера* разрыва (d10). Если разрыв выигрывает, очертания фигуры героя искажаются и смазываются, его втягивает в разрыв, где он и исчезает. В случае выигрыша героя он остается на месте и не может больше быть затянут в разрыв, если только по собственной воле не шагнёт туда.

Это не обычные врата в Земли Охоты — здесь прямой проход в иное измерение. Буквально всё что угодно может ждать на другой стороне. Тебе решать, что герои обнаружат, пройдя через разрыв. Это может быть другое время, совершенно иная Земля, или просто какое-то место на Диковинном Западе. Быть может герои прибудут туда спустя какое-то время, лишенные памяти о том, где были и чем занимались — хороший способ ввести новых врагов.

Если кто-то хочет привести в сознание Оливера Пикмана, в этом деле поможет успех проверки лечения. Прочти следующее.

> *Толстый лысеющий джентльмен садится, и вы узнаете в нем городского цирюльника, Оливера Пикмана. Его темные волосы и усы в полном беспорядке.*
>
> *— Быстрее! — кричит он. — Этой книге не место здесь. Она — зло! Её нужно отправить в этот странный разрыв.*

Любой, кто попытается выбросить «De Vermis Mysteriis» в разрыв, прежде должен победить во встречной проверке *характера* против *характера* разрыва (d10). В случае провала его вместе с книгой затягивает на другую сторону, как было описано ранее. Получив успех, герой остается на Мистическом Западе. Сразу после этого врата выворачиваются и с хлопком закрываются! Если никто из героев не готов избавиться от книги, Пикман попытается сделать это сам.

Оливер Пикман: используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»).

ЛАБОРАТОРИЯ

Тоннель, уходящий из святилища, ведет дальше. Стены шахты здесь изменяются — становятся розоватыми и слегка пульсируют, как если бы сами по себе были живыми. Поверхность пересекают вены, перекачивающие неизвестную жидкость к невидимому сердцу. Слышно, как оно пульсирует где-то неподалеку. Любой, кто заметит это, должен пройти проверку *храбрости* против страха/тошноты.

Тоннель выводит в сводчатый зал, наполовину обрушенный четыре года назад. В оставшейся части пещеры видно несколько столов, словно вырастающих прямо из пола. На столах возвышаются пыльные груды самородков призрачной руды и разложены странного вида серебристые инструменты чужаков.

Здесь героев встречают еще несколько Ми-Го, увлеченно работающих над обнаженным человеком, накрепко привязанным к одному из столов. Только что они извлекли его мозг и поместили в пустой бак. Остальные члены семейства Хендерсонов — мамаша и трое детишек — съежились у дальней стены. Вся эта отвратительная сцена вызывает еще одну проверку *храбрости* против страха/тошноты.

Ми-Го (по одному на каждого из героев): см. параметры выше.

ПОСЛЕДСТВИЯ

«De Vermis Mysteriis» успешно выброшена в иное измерение через врата, проход запечатан навсегда. Застигнутые врасплох Ми-Го остаются на Диком Западе, однако им необходимо пережить встречу с героями. Если некоторым из них удастся сбежать, они скроются в холмах вокруг Нью-Иерусалима и начнут попытки отыскать способ вернуться туда, откуда явились.

КОЕ-ЧТО ИЗ АРХИВОВ

Местонахождение: *Дэдвуд, земли народов сиу (уровень страха 4).*

Это ещё одна история с простой завязкой, начав раскручивать которую можно докопаться до куда более интригующих подробностей. Начинай её, когда герои находятся в Дэдвуде ночью в любой момент периода оккупации Кастера.

ОПЕРАЦИЯ "РЕМИЗ"

В 1971-м году Алан Пинкертон устроил пожар в центральном архиве Агентства, чтобы скрыть перевозку всех своих картотек. Операция № 06-B23, или операция «Ремиз», как называли её приближенные к Алану члены Агентства. Выглядело всё так, как будто в пламени сгинули все папки с документами, на самом деле благополучно перевезенные в региональный офис Агентства в Чикаго.

Мало кому известно, однако, что один ящик с папками был утерян во время перевозки и в итоге оказался в багажном вагоне, идущем на Запад. Несколько лет он ждал своего часа на складе в Бисмарке, после чего его по случайности загрузили на товарный поезд Айрон Дрэгон. В итоге он очутился на станции Дэдвуда, отмеченный как невостребованный груз. С тех пор он собирает пыль здесь.

Ричард Спикман, руководитель дэдвудского поста Агентства, прекрасно осведомлен об этом ящике. Один из его людей, принимая со склада на станции очередную поставку, заприметил ящик, упакованный и опечатанный в характерной для Агентства манере. Об этом было доложено агенту Спикману, после чего тот приступил к разработке плана изъятия ящика со станции под покровом ночи.

УБИЙСТВО НА СКЛАДЕ

Ночью, когда герои находятся на улицах Дэдвуда неподалеку от станционного склада, прочти следующее.

Вы видите, как дальше по улице в тусклом свете ламп, висящих у входов в дома, от стен железнодорожного склада со всех ног бросается прочь тёмная фигура. Внезапная очередь выстрелов разрывает ночную тишину, — судя по всему, это какое-то оружие системы Гатлинга. Убегающий запинается на бегу и валится лицом в грязь. Также вы слышите, что кто-то ещё поспешно покидает место происшествия, но когда вы добегаете до угла, чтобы взглянуть, там уже никого нет.

Группа горожан опасливо собирается возле трупа, но никто не решается трогать его.

Убитый — китаец, сотрудник Айрон Дрэгон по имени Чен Ва. Он сжимает в руке толстую папку документов, сейчас густо пропитанную его кровью. Быстрый просмотр папки и проверка общедоступных знаний позволят умеющим читать по-английски понять, что это досье Агентства детективов Пинкертона на Сэма Басса. Чен Ва собирался передать папку своим нанимателям, но Спикман убил его, после чего вынужден был бежать, чтобы не быть узнанным.

Если герои осмотрят склад, успешная проверка внимания позволит обнаружить окровавленный нож Чена Ва на полу, а также недавно вскрытый ящик. Грузовые печати отмечены датами девятилетней давности, также на них можно прочесть изначальный адрес назначения — Чикаго. Внутри находится около полусотни папок с различными документами Агентства Пинкертона, проливающими свет на самые разные объекты и проведенные операции. Используй эти бумаги как способ передать в руки отряда новые улики, зацепки или иную информацию.

Герои могут взять на себя ответственность по возвращению этих документов истинным владельцам, по причине хороших связей с Агентством или просто из чувства долга. К несчастью, ни один из плохих парней, охотящихся за документами, не оценит подобный жест доброй воли. Горожане, собравшиеся на улице, уже совсем скоро примутся пересказывать истории о том, как из-за секретных документов прикончили китайца, и остановить распространение новости нет никакой возможности.

ХОРОШЕНЬКО ВЗБОЛТАТЬ

С этого момента жизнь героев становится насыщеннее. Не важно, забрали они папки с собой или оставили на месте, несколько заинтересованных групп уже вышли на охоту. Рано или поздно они вычислят причастность героев.

ДЕДВУДСКИЙ ПОСТ

Дэдвудский пост Агентства под руководством Ричарда Спикмана использует в качестве прикрытия шахтёрскую лавку Чёрных холмов. Спикман с двумя своими людьми работает в лавке, но при суровой необходимости может вызвать ещё двоих агентов под прикрытием.

Ричард Спикман: см. стр. 273

Агенты (4): статисты. См. «Deadlands: Книга Маршала».

АЙРОН ДРЭГОН

Человек Чанга в чайнатауне — Хуан Ли — быстро узнает об участи Чена Ва. После этого Ли отправляет команду бойцов Айрон Дрэгон на поиски его убийц. Те принимаются опрашивать свидетелей, что приводит их к героям.

Боевики Айрон Дрэгон (5): используй параметры мастера боевых искусств («Deadlands: Книга Маршала»).

ДРУГИЕ ПРОБЛЕМНЫЕ РЕБЯТА

Соверши d4 проверки по таблице участников (стр. XXX), чтобы определить, какие ещё отряды заинтересовались рассказами о секретных документах, расползающимися по Дэдвуду. Каждая новая сторона посылает d6 своих представителей, если это всего один человек, рассматривай его как дикую карту.

ПОСЛЕДСТВИЯ

С этого момента только ты со своими игроками определяешь, что произойдет. Если им удастся передать ящик с документами в руки Агентства, Ричард Спикман будет весьма благодарен. Он предлагает награду в $100 каждому выжившему члену отряда, а также готов всячески помогать героям, пока они находятся в Дэдвуде и окрестностях.

КУЛЬТ ЧЕРВЯ

Местоположение: *Дэдвуд, Земли сиу (уровень страха 4)*

Начинай эту историю, когда герои будут находиться в Дэдвуде. Будь осторожнее, если отряд состоит из героев невысоких рангов — необстрелянные новички имеют все шансы сложить головы в каньоне Червей.

Приключение начинается со слухов о похищениях людей в чайнатауне и других уголках Дэдвуда, которые происходят глубокой ночью. Хороший друг, член семьи или доверенное лицо одного из пропавших связывается с отрядом в надежде на помощь.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Урсула (см. каньон Червей на стр. 68) около года назад отправила своего верного прислужника, Алонзо, в Дэдвуд для вербовки новых людей в культ. К нынешнему моменту этот ненормальный успел убедить немало горожан начать красить лица в фиолетовый и поклоняться Червю. Каждую неделю они собираются на складе скобяной лавки Айреса и Уордмана — это стало легче легкого, когда Фред Айрес присоединился к культу.

Во время своих встреч червепоклонники ритмично стучат ногами в пол и приносят человеческие жертвы, если удается похитить к этому времени очередного неудачника в палаточном городке чайнатауна. Сектанты красят свою кожу в фиолетовый цвет, используя для этого бадью, наполненную каким-то загадочным ихором. Чтобы придать событиям яркости, можешь сделать кого-то из похищенных знакомым или родственником одного из героев.

На складе в полу по центру имеется большой деревянный люк. Под ним скрывается земляная яма двенадцатифутовой глубины, на дне которой извивается множество детенышей гремучников. В кульминационный момент церемонии жертву сбрасывают им на съедение (сам «ритуал» происходит на нечестивом алтаре червей).

Алонзо: дикая карта. Используй параметры лидера культа («Deadlands: Книга Маршала»).

Червепоклонники: используй параметры служителя культа («Deadlands: Книга Маршала»).

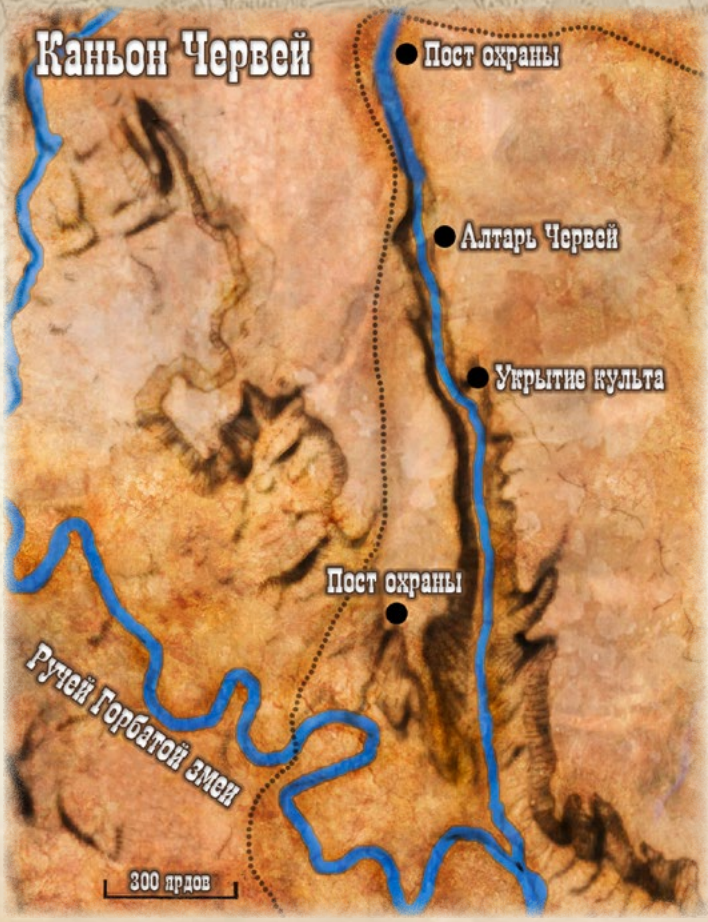
Гремучники-детеныши (8): см. «Deadlands: Книга Маршала».

СЛЕД ЧЕРВЯ

Если Алонзо захвачен живьем, успешная проверка убеждения или поединок воли (на обе проверки налагается штраф –2) позволит убедить его выдать точное местонахождение каньона Червей в Гиблых Землях. Пройдя проверку с подъемом, герои смогут выпытать количество и местоположение дозорных на тропинках в окрестностях каньона, имя главы культа и т. д., по твоему желанию.

Если получены глаза змеи, Алонзо скорее умрет, чем предаст культ.

Если Алонзо убит или его не удается разговорить, в кармане у него найдется старая карта, на которой указано примерное местоположение каньона Червей в Гиблых Землях: на северном берегу ручья Горбатой змеи. Иной информации нет.



ДОМ, СКОЛЬЗКИЙ ДОМ

Обрывистое ущелье, которое сектанты зовут домом, скрывается в глубинах каньона Червей. Длинная череда вырезанных в камне ненадежных ступеней ведет вдоль северных обрывов, пока не достигает дальнего края каньона. Здесь ступени переходят в три гладких желоба, уходящих наверх, к темным провалам пещер, зияющих в стене утеса. Издалека всё это напоминает очертания черепа, из пасти которого вниз тянутся щупальца.

ДЛИННАЯ ЛЕСТНИЦА

Есть причина, по которой червепоклонники предпочитают перемещаться по этим ступеням, а не по дну каньона — внизу кишат детеныши гремучников. Когда герои будут подниматься и спускаться по лестнице, брось d6. При результате 5 или 6 отряд натыкается на нескольких спешащих сектантов.

Червепоклонники (по одному на каждого из героев): используй параметры служителя культа («Deadlands: Книга Маршала»). Добавь навык *выживание d6* и изъян *преданность (культ Червя)*. Они вооружены ножами, у одного при себе двустволка и 6 дополнительных патронов к ней.

Героям, которые предпочтут пробираться по дну каньона, потребуется вся их удача. Для начала, чтобы спуститься в целости, потребуется успех проверки лазания. После этого бросай d6. При результате от 3 до 6 герои встречают целую кучу голодных червей.

Гремучники-детеныши (4d10+10): см. «Deadlands: Книга Маршала».

Побег из каньона Червей

Вместо того, чтобы начинать это приключение в Дэдвуде, можешь приберечь его в заднем кармане, пока твои игроки, достигнув ранга героев или легенд, не потерпят особенно сокрушительное поражение, в результате которого все они погибнут или будут схвачены врагом. Этот сценарий не имеет отношения к стандартному побегу из тюрьмы, но дает опытному отряду еще один шанс выжить.

Брошены в колодец

При всей своей ужасающей силе Жнецы почти не в состоянии контролировать, кто станет меченым а кто просто умрет. Последователи Ворона получше прочих знают, что убитый сегодня враг завтра может вернуться в поисках отмщения. Выстрел в голову — неплохая страховка, но и он не дает полной уверенности.

И поэтому последователи Ворона доставляют героев в каньон Червей, поскольку, умерев здесь, никто не сумеет вернуться. Даже если героев повергли не последователи Ворона, им всё равно приказано доставить пленников (или их останки) в каньон Червей, что в Гиблых Землях, и оставить там. Они прекрасно знают, что жертвоприношения, совершаемые на загадочном алтаре Червей, — надежная штука.

Никто ещё не возвращался из каньона Червей — ни живым, ни меченым, ни даже в виде призрака. Каньон проглатывает жертву целиком. Это одно из самых опасных и устрашающих мест на континенте, а территория вокруг алтаря Червей — это самый настоящий кусочек Мёртвых Земель.

Брюхо чудовища

Будем считать, в финале предыдущей игровой встречи герои потерпели бесчестное поражение от своих ненавистных врагов. Быть может, игроки даже уверены, что с персонажами покончено. Всё окутывает сгущающаяся тьма. Чтобы начать новое приключение, прочти следующее.

Ты приходишь в сознание и тут же ощущаешь, что в голове и конечностях пульсирует боль. Во рту пересохло, будто в старой кожаной фляге. Воспоминания захлестывают твоё сознание. Среди них слегка выделяется главный вопрос: почему ты до сих пор жив?

Наконец удается открыть глаза и приподняться. Ты в полутемной пещере из красного песчаника. Запертые железные ворота надёжно отделяют тебя от свободы. Свет явно солнечный, но лучи проникают сюда с большим трудом.

Из одежды оставлена только рубаха, и если ты ничего не припрятал в лонгджонсах, то больше никаких вещей при тебе нет. За воротами ты видишь остальных своих спутников, каждый заперт в такой же отдельной камере. Твои действия?

Герои находятся глубоко в каньоне Червей, приблизительно в середине Гиблых Земель, запертые в темнице культа Червя. В течение следующих суток их выведут из камер под прицелом и заставят пройти около тысячи футов по тропе до алтаря Червей, а там принесут в жертву ожидающей стае гремучников!

Бежать!

Герои, которым удастся сбежать от Урсулы и её маниакальных последователей, поймут, что их беды только начались. Они затеряны в сердце Гиблых Земель, без лошадей и провизии. Культ Червя преследует беглецов день или два, после чего сектанты оставляют их в покое, но остаются ещё ночные стаи летучих дьяволов (по 8d12). Пусть герои сами думают, куда отправятся и как туда доберутся. Что случится по дороге, решать тебе, Маршал.

НИЖНИЙ УРОВЕНЬ: ЖИЛИЩА СЕКТАНТОВ

В этих двух больших залах живет и ночует большинство червепоклонников. Помимо выслеживания на близлежащих тропах незадачливых странников и шахтёров для грядущих жертвоприношений у служителей культа Червя не слишком много занятий. Так что здесь всегда можно найти примерно половину этих полубезумных порабощенных бедолаг — они раскачиваются из стороны в сторону и невнятно бормочут, оглушенные на всю жизнь увиденными однажды ужасами (а также странными влияющими на разум наркотиками, что раздает им Урсула). Оставшиеся соображают получше, так что убивают время игрой в покер и краденым виски.

Если так вышло, что у отряда отняли оружие и снаряжение, большая часть пропавшего будет именно здесь. Также здесь в достатке фиолетовых балахонов и краски того же цвета, если герои захотят замаскироваться. Те, кто нанесут краситель на кожу, впоследствии обнаружат, что избавиться от него не так то просто. Считай, что потребуется приблизительно месяц регулярного мытья с мылом и мочалкой прежде, чем наш ковбой утратит легкий пурпурный оттенок.

Рацион сектантов крайне скуден. Им приходится кормиться тем, что они забирают у пленников или добывают самостоятельно. Особенно голодный персонаж сможет наскрести здесь запас вяленой крольчатины на d4 дня, если сектанты по какой-то причине будут отсутствовать и ему никто не помешает.

Червепоклонники (2d10+10): используй параметры служителя культа («Deadlands: Книга Маршала»). Добавь навык *выживание d6* и изъян *преданность (культ Червя).* Они вооружены ножами, у четверых при себе двустволки, ещё один несет кольт «Миротворец». Вооружённые огнестрельным оружием служители культа имеют запасы патронов на три перезарядки.

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ: ТЮРЬМА

Здесь сектанты содержат свежих пленников — в том числе это могут оказаться и герои, если им не повезло попасть в плен к культу. В переднем зале постоянно дежурят трое сектантов. Их можно обмануть, победить или лишить сознания магией — пусть герои решают сами. Однако, если у них будет возможность, часовые постараются предупредить своих товарищей о любых попытках побега. Если герои всё ещё находятся в своих камерах, когда наступает время жертвоприношения, обратись к разделу алтарь червей на стр. 69.

Червепоклонники (3): используй параметры служителя культа («Deadlands: Книга Маршала»). Добавь навык *выживание d6* и изъян *преданность (культ Червя).* Они вооружены

ножами, у одного при себе двустволка и 8 дополнительных патронов, а также ключи от камер.

В дальнем зале расположены пять тесных грубо вырубленных в песчанике камер, закрытых прочными стальными решетками (*стойкость* 10). Если в отряде пять или меньше героев, каждому достается отдельная камера. Если героев больше пяти, случайным образом определи, кого запрут вдвоем. Каждая камера вмещает до четырёх пленников.

ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ: ЛОГОВО УРСУЛЫ

Залы на самом верху желобов занимает Урсула со своими любимцами — теми из сектантов, кто на данный момент ей милее и интереснее прочих. По понятиям червепоклонников жилище Урсулы роскошно. Медвежья шкура на полу, настоящая раскладная койка и даже треснувшее зеркальце — всё это трофеи, оставшиеся от схваченных шахтеров. Если у плененных героев были при себе реликвии, уникальное оружие или иные чудесные предметы, они сейчас находятся в руках Урсулы.

Урсула: дикая карта. См. стр. 276.

В соседнем зале сейчас находится восемь сектантов. Состав любимчиков часто меняется из-за непостоянной натуры самой Урсулы. На северной стороне зала в камне стены вырублена грубая лестница. Над ней люк в потолке, за ним начинается тоннель, который примерно через тысячу футов выводит к Алтарю червей (см. стр. 212).

Червепоклонники (8): используй параметры служителя культа («Deadlands: Книга Маршала»). Добавь навык *выживание d6* и изъян *преданность (культ Червя).* Они вооружены ножами (сила+d4).

МАЛЕНЬКИЙ БРАТ

Местоположение: *Коффевилль, Канзас (уровень страха 3).*

Начинай эту мрачную историю, когда герои окажутся в офисе маршала. Отчаянные стенания жены фермера привлекают их внимание. Эдвина Зейн ищет помощи для своего мужа Неда, но никто не обращает на нее внимания.

— *Прошу вас, маршал Барнаби, умоляю, помогите! Он не заблудился в кукурузе, он отправился на холмы Флинт, в земли индейцев! Нед сам не свой с тех пор, как погиб его брат Август — постоянно носит этот нелепый шарф… Но теперь он совсем запутался в себе, ему надо помочь. Вы поможете мне? Поможете моему бедному Неду?*

Маршал Барнаби уверен, что Нед вернется, как только проспится. Беда в том, что пьяные выходки Неда Зейна снискали ему не самую лучшую репутацию в городе и среди остальных фермеров. Он славится странными привычками — к примеру, днем и ночью носит на шее вязаный из красной шерсти шарф, даже в самые жаркие летние дни. Поэтому мало кто готов рискнуть здоровьем, чтобы помочь ему.

ГАС-ШЕПТУН

Младший брат Неда, Август Зейн, для друзей — просто Гас — был настоящим кровожадным сукиным сыном. Семья, впрочем, об этом не знала. Все свои ужасные преступления он предпочитал совершать вдали от дома, каждое лето отправляясь путешествовать по тропе Чисхолма. В последнее лето Гас так и не вернулся домой. Янки загнали его в гроб неподалеку от Канзас-Сити.

Мало кто в Коффевилле горевал по Гасу за исключением его брата Неда. Горожанам Гас был известен как нелюдимый и скрытный тип, хотя никто не подозревал в нем хладнокровного убийцу. И уж тем более никто и предположить не мог, что Гас Зейн обменял у маниту собственную душу на темные силы и ещё один шанс на жизнь. Ну, на что-то вроде жизни.

Когда брат не вернулся и семья окончательно признала его погибшим, Нед погрузился в горе и пьянство. Кроме того ярость Неда обрела и физическое воплощение — на шее у него выскочил фиолетово-красный чирей размером с кулак, который он предпочёл спрятать под шарфом.

Он и сам бы в такое не поверил, но два дня назад нарыв вспух ещё сильнее и на нем образовались влажные дыры, постепенно обратившиеся в булавочные глаза, пару миниатюрных ушей, нос с совсем уж маленькими ноздрями и крохотный рот. Это была точная копия его мертвого брата! А уж когда прыщ начал шептать голосом Гаса, рассудок Неда и вовсе треснул напополам. Охваченный безумием бедолага со всех ног рванул в земли индейцев.

Успешная проверка *выслеживания (–2)* позволит отыскать след Неда на кукурузном поле, однако чтобы догнать его, потребуется 2d4+4 часов верхом или 2d4+2 пешком. Каждый час поисков Неда в холмах Флинт вытягивай карту по правилам случайных встреч.

НЕД ЗЕЙН

С виду Нед — обычный фермер. Крохотное злобное лицо выпирает сбоку на его шее, непрестанно изрыгая проклятия и яростно плюясь. Сейчас Нед сохраняет контроль над своим телом, однако Гас-шептун изо всех сил пытается перехватить вожжи.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d4, знание (фермерство) d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.

Изъяны: уродство.

Особенности:

- **Гас-шептун:** смекалка d10, характер d8; запугивание d8, провокация d8; мистический дар (чёрная магия); силы: стрела, щит, путы, ужас; 15 пунктов силы. С помощью встречной проверки характера Гас может попытаться захватить контроль над телом Неда на d6 часов. Он не нуждается в проверках, чтобы творить заклинания. Успешный обряд экзорцизма, проведенный над Недом Зейном, изгонит Гаса навсегда.
- **Ужас:** ужасающее бормочущее лицо на шее у Неда заставляет увидевшего его пройти проверку храбрости.

МЕНЯ НАЗЫВАЮТ МАЛЫШОМ

Местоположение: *Брод Дерри, Колорадо (уровень страха 2).*

Запускай эту небольшую зарисовку, когда отряд будет проходить через Брод Дерри.

Малыш — самоуверенный юный стрелок, одержимый желанием доказать свое мастерство в настоящей, взаправдашней дуэли. Четверо его старших братьев — Барнабас, Итан, Тим и Зебулон — обычно разъезжают невдалеке, пристальными взглядами обещая кучу неприятностей всякому, кто решится превзойти Малыша. А ещё они убивают всех, кто отказывается от дуэли с их младшим братцем.

Это как раз одна из ситуаций, которые держат законников вроде маршала Тёрнера со связанными по рукам и ногам — у него с помощниками просто недостаточно сил, чтобы они могли разобраться со смутьянами самостоятельно.

Маршал Лиланд Тёрнер обращается к героям за помощью вскоре после прибытия Малыша и его братьев. Он надеется, что отряду удастся сделать так, что в процессе решения проблемы не прольется кровь (ну, по крайней мере, кровь мирных горожан).

Пусть у любого персонажа ведущего, которому не повезет погибнуть во время событий приключения, найдется мстительный родственник. Паутина мести будет шириться, а вместе с ней двинется вверх и уровень страха. Здесь нет ничего сверхъестественного, и такие проявления жестокости и страха Война любит более прочих. Когда люди сами принимаются палить друг по другу, им уже не требуется никаких маниту.

Если герои не желают вмешиваться, Малыш вызывает на дуэль любого, кого может спровоцировать на оскорбление. Вскоре половина города уже вовлечена в перестрелку, а Война где-то за кулисами облизывается и довольно посмеивается. За каждых троих погибших уровень страха увеличивается на единицу. Голоса мертвецов звучат в шуме ветра, призывая живых отомстить за них.

Оривилл «Малыш» Дженсен: используй параметры стрелка («Deadlands: Книга Маршала»). Он вооружен кольтом «Миротворец» одиночного действия и имеет запас в 20 патронов.

Барнабас, Итан, Тим и Зебулон: используй параметры бандита («Deadlands: Книга Маршала»). Они вооружены Винчестерами`73, двустволками и ножами Боуи. У них по 20 патронов для каждого оружия.

МЕСТЬ ХИКОКА

Местонахождение: *Дэдвуд, земли народов сиу (уровень страха 4).*

В это истории Хикок ищет отмщения за своё убийство, а наш отряд имеет шанс в этом поучаствовать. Если твои герои склонны работать по найму, можешь ввести их в сюжет в качестве телохранителей, нанятых Элом Сверинженом.

ПРЕДЫСТОРИЯ

С помощью Бедовой Джейн Дикий Билл без особого труда отыскал и прикончил дельцов, участвовавших когда-то в заговоре против него. В нынешний год Билл наконец-то выследил Джона Макколла в Канзасе и обрушил на него свои дьявольские таланты меченого.

Заикаясь от ужаса, Макколл признался во всем — за убийством стоял Эл Сверинжен. В табачном дыму и запахе спиртного за покерным столом Билл обмолвился, что намерен «… окончательно вымести опиумокурильни из этого городишки». Эл Сверинжен, будучи основным инвестором торговли опиумом, принял эти слова близко к сердцу и собрал банду «деловых людей», заинтересованных в том, чтобы Дикий Билл не навредил их доходам. Потом они наняли Макколла выполнить грязную работу.

Такое открытие выбило Билла из колеи — он-то был уверен, что Сверинжен на его стороне, — и маниту мигом захватил контроль над телом меченого. Злобный дух решил сохранить Макколлу жизнь — просто забавы ради. Всё, что известно Джеку Макколлу, — повадки Дикого Билла вдруг полностью переменились, злобная усмешка выползла на серое лицо стрелка, а потом он развернулся и, ни слова не говоря, сгинул во мраке ночном.

Теперь Дикий Билл вернулся в Дэдвуд и готовится отомстить Элу Сверинжену. Джек Макколл, перепуганный странным милосердием Дикого Билла, тоже прибыл в город, желая докопаться до сути происходящего. В первую очередь он предупредил Эла Сверинжена о том, что кредитор из преисподней уже на пороге.

РАССТАНОВКА

В одном из дэдвудских салунов отряд встречает простоватую темноволосую женщину в пропыленной рубахе и грубом полукомбинезоне. Это Бедовая Джейн. Она сидит перед полупустой бутылкой пойла и ведет громогласный пьяный разговор со всеми, кто готов слушать. Большая часть окружающих считает, что Джейн окончательно тронулась.

> *— Я говорила! Говорила им, что Дикий Билл вернется! Он вернулся один раз, представь, с дыркой прямо в голове. Я ему говорю: «А ты не слишком-то хорошо выглядишь». А он мне отвечает: «Давай-ка заткнись». И вот он опять вернулся, ох как вернулся. Кто б ни нанял Джека Макколла, он уже считай что труп, вот как я скажу, ведь старый Билл нынче совсем не в себе.*

Сверх этого Джейн ничего не знает. Если герои ухитрятся протрезвить её, она заносчиво добавляет следующее:

> *— В первый раз Дикий Билл Хикок не помер, мистер. Можешь взять мои слова и нести их в банк. Говорю тебе, он не остался на кладбище под горой Мориа. Но теперь… Он другой. Он не тот Дикий Билл, которого я знала. Когда он берет своё, льется кровь. И единственный, кто знает, зачем вернулся Билл… Это Билл.*

Совсем недавно Джейн столкнулась с Диким Биллом у горы Мориа. Маниту Билла сообщил ей, что явился за отмщением, но большего не открыл. Если герои спросят, Джейн расскажет историю убийства Дикого Билла и его

возвращения из могилы (за кровавыми подробностями загляни в «Книгу Маршала»). Также она скажет, что Джек Макколл вернулся в Дэдвуд два дня назад, но зачем, ей тоже не известно.

Бедовая Джейн: см. «Deadlands: Книга Маршала».

БЛУДНЫЙ УБИЙЦА

Проверки уличного чутья позволят подтвердить три факта (по одному на каждую успешную проверку): Джек Макколл вернулся в город. Видели, как он разговаривал с Элом Сверинженом в салуне «Жемчужина» прошлой ночью, а с тех пор он валяется в одном из опиумных притонов чайнатауна. Без опиума Макколл становится нервным и жалким, поскольку уже давно пристрастился к зелью.

Когда герои найдут Макколла, он промямлит, что явился в город «покончить с парой делишек». Макколл крепкий орешек: если уж Дикому Биллу потребовалось три года, чтобы выбить из него правду, то у героев шансов почти никаких. Дело в том, что каждую ночь к Джеку в кошмарах является Дикий Билл, вновь и вновь оставляя ему жизнь. Макколл вернулся предупредить Эла Сверинжена и выступить вместе с ним против призрачного законника. Джек понятия не имеет, что его собственный револьвер — единственное оружие, всё ещё способное покончить с Диким Биллом Хикоком.

Джек Макколл: см. стр. 268

НА ГОРЕ МОРИА

У отряда может возникнуть идея отправиться к горе Мориа и выследить Дикого Билла прежде, чем тот приступит к исполнению задуманного. Большую часть времени меченый законник проводит, шныряя по утесам вокруг кладбища горы Мориа. Успешная проверка *выслеживания* поможет отряду приблизиться к Дикому Биллу, однако чтобы прижать хитроумного покойника, потребуется выиграть встречную проверку *внимания* против *маскировки* Хикока.

Дикий Билл Хикок: см. «Deadlands: Книга Маршала».

Как уже было сказано в «Книге Маршала», маниту Билла не так давно добился полного контроля над стрелком, после того как тот был ошарашен новостью о том, что именно Эл Сверинжен велел убить его. Если герои просто начнут стрельбу, Хикок будет драться изо всех сил. Примем как наиболее вероятный тот вариант развития событий, в котором у героев нет при себе оружия, способного убить его. Маниту Дикого Билла с удовольствием прикончит их всех, однако если бой складывается не лучшим образом для него, постарается сбежать.

Столкнувшись с миролюбивым отрядом, члены которого желают выяснить, что происходит, маниту Билла принимает единственное разумное в такой ситуации решение — начинает цедить сквозь гнилые зубы ядовитую ложь.

Соверши встречную проверку *убеждения* Билла против *внимания* героев, дав Хикоку преимущество +2 за то, что он мертв и непреклонен, а у героев нет никаких причин подозревать его во лжи. Герои, получившие успех, считают, что по большей части Билл сказал им правду, но о чем-то умолчал, — и речь далеко не только о личности истинного нанимателя Макколла.

> — *Здесь все просто. Я всегда был законником, и кое-что не меняется, с какой стороны от смертной черты ни стой. У меня есть неоконченное дело к мистеру Макколлу, этому трусливому сукину сыну, который пальнул мне в затылок. Присяжные, может, его и оправдали, но лично я не стал бы слишком доверять этим присяжным, если вы понимаете, о чем речь.*
>
> *Закончив с Макколлом, я намерен отправиться за тем, кто нанял его. Множество людей намерены помешать мне. К этому я готов. Мне могли бы пригодиться умелые ребята вроде вас, если вам вдруг взбредет на ум помочь мне. В противном случае я оценю, если вы не будете вставать у меня на пути.*

О чем маниту предпочел умолчать — так это о том, что после убийства Джека Макколла и Эла Сверинжена (а также любого, кто попадется под руку), он намерен развернуть в Дэд-

вуде кровавую резню. После этого злобный дух планирует свалить вину на Макколла и покинуть город, злобно хохоча.

РЕЗНЯ В САЛУНЕ "ЖЕМЧУЖИНА"

Через две ночи после того, как герои повстречают Бедовую Джейн, Дикий Билл Хикок пробирается в город, едва часы отбивают полночь. Злобный маниту с легкостью минует заставы Кастера. Меченому известно, что Джек Макколл бросил якорь в салуне «Жемчужина», так что он направляется прямиком туда.

В первую очередь он устраивает пожар у одной из стен постройки, объясняя, что «это для отвлечения внимания». На самом деле таким образом маниту собирается вызвать панику и прикончить как можно больше посетителей «Жемчужины». После этого мстительный мертвец выбивает пинком заднюю дверь и принимается расстреливать всех, кого увидит — и правых, и виноватых, — пробивая себе путь к Джеку Макколлу и Элу Сверинжену.

Когда пламя охватит салун «Жемчужина», обратись к правилу огонь из «Дневника авантюриста». Сверинжен нанял дюжину охранников, которые стоят у всех входов в «Жемчужину» группами по четверо, но на то, чтобы полным составом явиться к месту тревоги, им потребуется три раунда.

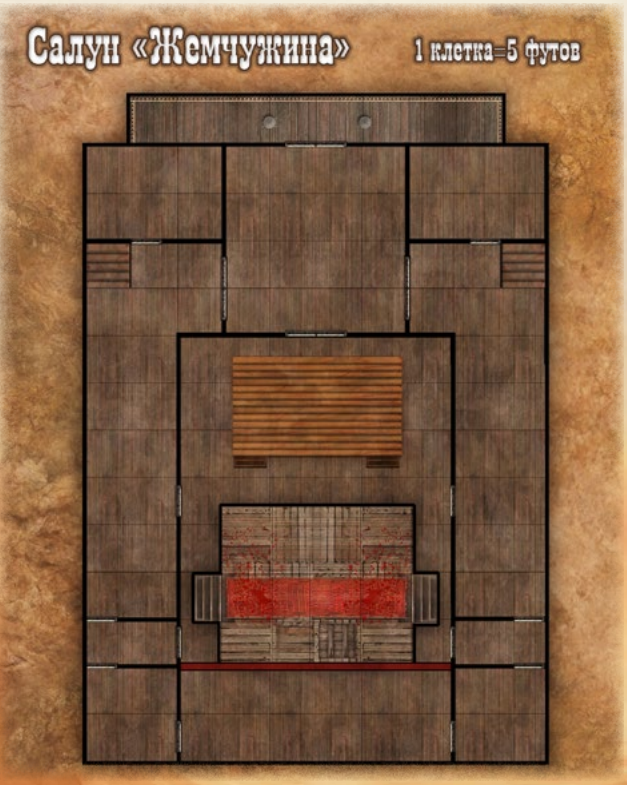
Салунные девицы (6): используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»).

Бармен: используй параметры стрелка («Deadlands: Книга Маршала»).

Посетители (8): используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»).

Наемники (12): используй параметры бандита («Deadlands: Книга Маршала»).

Эл Сверинжен: см. стр. 279.



ИТОГ

У героев, решивших помочь Дикому Биллу, к этому моменту не может не возникнуть к нему вопросов, если это не произошло раньше. Хикок не терпит неподчинения от помощников — в ответ на любые возражения мертвый законник мигом нашпигует строптивца свинцом!

Герои, использующие силу увидеть сверхъестественное, заметят, что револьвер Джека Макколла начинает источать мистическую энергию, когда к нему приближается Дикий Билл, и успокаивается, едва меченый удаляется. Также, если Макколлу удастся подстрелить мстительного покойника в бою, пусть герои пройдут проверку внимания. Те, кто получат успех, заметят, как Дикий Билл болезненно содрогается от попадания, хотя на другие раны не обращает никакого внимания.

Если Дикого Билла не прикончат, его одержимый маниту труп покидает Дэдвуд (хладнокровно перебив по пути нескольких горожан) и скрывается на Спорных Территориях. Там меченый продолжит свое кровавое буйство, пока Хикоку не удастся вернуть власть над телом или пока кто-то, вооружившись револьвером Джека Макколла, не выследит его снова.

МОРОЗНЫЕ КОШМАРЫ

Местоположение: *Фарго, Дакота (уровень страха 3).*

Начинай эту историю, когда отряд заявится в Фарго в любой момент Долгой Зимы 1880–1881 гг.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В 1865-м году территория Дакота перенесла одну из самых суровых зим в истории. Учитывая тень Судного Дня, что легла на весь континент, голод, недостаток пищи и ужасающий холод дополнительно усилили повсеместный ужас.

Джулиан Тиггс был знаком с ужасом как никто другой. Посреди зимы голод свел с ума его брата Фреда, и он съел трупы своей жены и детей, после того как холод совсем доконал их. После этого Фред Тиггс претерпел болезненную трансформацию, став одним из первых вендиго, обреченным долгие годы скитаться по Северной Америке.

Джулиан пытался выследить своего брата, несмотря на его новое ужасное состояние, и ему удалось проследить за седым вендиго до его ледового логова — смрадной пещеры на речном берегу. Там охотник осознал всю глубину своей ошибки — выстрел из обоих стволов дробовика не сумел пробить шкуру твари. Джулиан был уверен, что тут ему и придет конец.

В следующий миг рёв чудовища заглушил невероятный грохот, и сама земля содрогнулась. Лавина льда и снега, вызванная громом выстрела, обрушилась на вендиго и сбросила его в реку. Лед проломился, ледяная вода захлестнула оглушенное создание, а тонны снега придавили сверху, не давая пошевелиться. Огромный мокрый сугроб схватился почти мгновенно, и уже через час тварь была надёжно вморожена в монолитную глыбу льда.

Почти неделю Джулиану пришлось копать, чтобы отыскать тварь, некогда бывшую его братом. Он понимал, что если уж выстрелы не сумели навредить вендиго, то лучше будет не растапливать лед. И сейчас, пятнадцать лет спустя, эта глыба всё ещё остается в прежнем виде, спрятанная в одном из холодных погребов «Тиггс экспорт лимитед».

РЕЗКАЯ ОТТЕПЕЛЬ

История начинается с ужасного происшествия во время Долгой Зимы. Предпосылки к нему возникли ещё несколько лет назад, когда от жары растаял почти весь лед, которым была обложена глыба. Джулиан, обнаружив это, пришел в ужас и решил больше никогда до подобного не доводить. Он собрал охладительную систему, питаемую призрачной рудой, которая должна была отныне постоянно поддерживать в погребе его «брата» температуру ниже нуля.

Увы, всем нам известно, что подобные устройства склонны к разрушительным неполадкам. И весьма впечатляющим. Охлаждающая установка ждала долго, покуда в ней наконец что-то не разладилось, и тогда устройство сработало в точности наоборот, взорвавшись и послав прямо в глыбу, пленившую седого вендиго, дождь алых молний, раскаленных обломков металла и тлеющих кусков призрачной руды. За пару часов тварь сумела выбраться и сбежала в ночную метель.

Джулиана Тиггса разбудил странный короткий рёв. Когда он спустился в погреб, существо успело скрыться, оставив за собой след из нескольких выбитых дверей.

НОЧЬ ДОЛГОЙ ЗИМЫ

Седой вендиго, бывший некогда Фредом Тиггсом, принимается рыскать по окрестностям города в поисках свежего мяса, желая утолить свой невероятный голод. Проведя во льду столько времени, тварь должна сожрать не меньше полудюжины человек, прежде чем сможет сделать передышку.

Джулиан Тиггс в панике скачет в город, где начинает врываться в салуны, отели, театры и игорные дома, всеми силами стараясь поднять горожан на охоту за вендиго. По большей части над ним смеются (кое-кто довольно нервно), полагая эти россказни бредом. Когда начнут пропадать люди, кое-кто присоединит-

ся к Джулиану, но большая часть горожан будет крайне напугана и попросту запрется по домам.

Железные дороги скованы снегом, помощи ждать неоткуда. Героям придется разбираться с проблемой самостоятельно или столкнуться с её последствиями.

Седой вендиго

Этот громадный вендиго-альбинос — воплощенное желание рвать плоть и раскалывать кости, олицетворение зимнего ужаса, покрытое белоснежной шерстью от макушки до пят, с глазами, светящимися подобно паре раскаленных оранжевых углей. Его когти и клыки длинны и остры, будто кинжалы.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d12+4, выносливость d12.

Навыки: внимание d10, выслеживание d10, драка d12, запугивание d12, лазание d12, маскировка d10, метание d10, плавание d10.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 11+2.

Особенности:

- **Бесстрашный:** вендиго не подвержены страху и запугиванию.
- **Броня +2:** толстая шкура и густой мех этого вендиго обеспечивают ему защиту от урона.
- **Клыки:** сила+d8.
- **Когти:** сила+d6.
- **Невосприимчивость (холод):** вендиго невосприимчивы к холоду и холоде атакам и эффектам с аспектом холода.
- **Размер +3:** седой вендиго, поднявшись на свои оленьи ноги, сравняется ростом с бурым медведем.
- **Слабость (горячий свечной жир):** если кому-то удастся залить в горло вендиго горячего свечного жира, тот мгновенно умрёт.
- **Сумеречное зрение:** вендиго прекрасно видят при любом освещении, кроме кромешной тьмы.
- **Трофей:** меченый, поглотивший мистическую сущность седого вендиго, получает черту заживление. Если он уже имеет эту черту, то она превращается в заживление+. Меченый, у которого уже есть черта заживление+, поглотив сущность седого вендиго, может совершать проверки естественного исцеления раз в полчаса.
- **Ужас (–2):** любой, повстречавший седого вендиго, должен совершить проверку храбрости (–2).

Мы знакомы?

Местоположение: *Коффевилль, Канзас (уровень страха 3)*

Эта история может стать как случайным коротким столкновением, так и перерасти в нечто гораздо большее. Вот как всё начинается. Не так давно городской совет Коффевилля принял несколько законов, регламентирующих, какую одежду позволено носить в городе, сколько спиртного можно выпить за раз, и даже список бранных слов, которые отныне запрещено употреблять на публике.

Кроме этого действуют здесь и более традиционные законы, как, например, ограничение на ношение оружия в черте города и комендантский час, запрещающий горожанам и приезжим выходить на улицу после десяти часов вечера. Маршал Барнаби и его помощники при любом удобном случае стараются приводить городскую жизнь в соответствие с буквой закона, из-за чего среди населения Коффевилля буйным цветом распускаются параноидальные настроения (а также растет местный уровень страха). Ужасной правды, между тем, не знает никто.

Репликанты — а для нас с тобой «стручковый народ» — проникли во властные структуры Коффевилля на самом высоком уровне. И они будут продолжать увеличивать свои ряды за счет невинных горожан, пока кто-нибудь не прополет эту грядку. Обычно для размножения они арестовывают кого-то за нарушение одного из законов, а потом выращивают очередного своего собрата рядом с камерой.

За решеткой!

История начинается с того, что одного из героев арестовывают за нарушение какого-то из многочисленных новых законов Коф-

февилля. Если герои не нарушили ни одного из описанных выше законов, можешь с легкостью придумать ещё один, идущий в разрез с текущей деятельностью отряда.

Маршал Барнаби и его помощники кажутся вполне разумными людьми. Они просят героев проследовать с ними и добровольно подождать в камере, пока нарушение будет надлежащим образом оформлено, после чего обещают всех отпустить. Арестованы могут быть не больше двоих героев.

Когда героев запрут, обвинения внезапно становятся серьёзнее, и маршал Барнаби заявляет, что может держать арестантов в камерах до ближайшего приезда в город окружного судьи. После этого перед камерами пленных героев высаживают стручки, каждому из которых для созревания потребуется d8 часов сна жертвы (см. «Deadlands: Книга Маршала»).

Маршал Зед Барнаби: используй параметры репликанта и стрелка ветерана («Deadlands: Книга Маршала»).

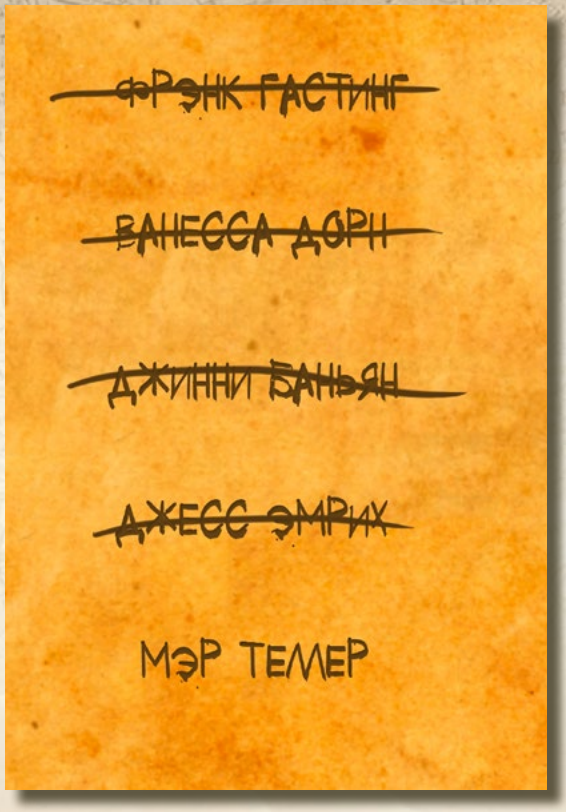
Помощники (4): используй параметры стрелка («Deadlands: Книга Маршала»).

В нагрудном кармане у маршала Барнаби лежит сложенный листок со списком. Вычеркнутые имена — это члены городского совета, чьи места уже заняли репликанты. Нетронутым остался только мэр, поскольку состряпать повода для его ареста пока не выходит. Если репликантам удастся подменить часть героев, они постараются устроить в городе неприятности, в которых потом обвинят мэра.

Члены городского совета (4): используй параметры репликанта и горожанина («Deadlands: Книга Маршала»).

Мэр Бафорд Теллер: используй параметры горожанина («Deadlands: Книга Маршала»).

Всего у репликантов сейчас на руках пять семян, которые можно использовать для копирования пленников. Если они закончатся, чудовищам придется ждать ещё месяц, чтобы получить новый запас.



НОЧЬ АДСКИХ САЛАМАНДР

Местонахождение: *Чёрные холмы, земли Народов сиу (уровень страха 3).*

Начинай эту историю, когда герои путешествуют через Чёрные холмы или направляются куда-то в их окрестности (Дэдвуд — отличный вариант).

Несколько лет назад среди сиу начали гулять слухи о пламенеющих ящероподобных созданиях, которые выходят из Сада Сатаны поохотиться на людей. Сейчас перепуганные шахтеры начинают шепотом подтверждать истории о том, что ужасающие адские саламандры действительно явились на поиски горелого мяса и крови.

Сам решай, как герои окажутся впутаны в эту историю, но по рассказам обычного дэдвудского шахтёра это должно быть примерно так:

— Эй, друзья, хотите услышать кое-что поистине страшное? Где-то, эмм… Три года назад индейцы сиу начали болтать о красных ящерах, что якобы танцевали в адском пламени Сада Сатаны. Ты помолчи, Вирджил Ты-то сразу во всё это поверил, если я ничего не путаю!..

Так о чем это я? Точно, огненные ящеры. Сиу говорили, что этим тварям по вкусу мясо людей, поджаренных насмерть в тамошних ямах, полных адского пламени. Все смеялись над индейцами (но не Вирджил).

Но теперь… Теперь эти истории становятся правдой. А может, и всегда ею были. Я видел этих адских саламандр своими глазами и надеюсь больше не увидеть никогда. Они ужасны, жестоки и коварны. Мы едва ушли живыми, я и Фил Сквайр, спасибо Господу за это. Если бы нас догнали — быть нам обоим на вертеле.

У НАС ЕСТЬ СТРАХ!

Когда герои отправятся в Сад Сатаны, проверить слухи, им выпадет возможность повлиять на уровень страха в окрестностях — как к добру, так и к худу, — но при этом они могут остановить очередной план Жнецов ещё до того, как он начнет воплощаться.

Адские саламандры — живой пример того, как Жнецы превращают устрашающие слухи в смертоносную реальность. Накачав окрестности страхом перед горящей долиной, они дали жизнь абсолютно новому виду чудовищ. Перебив адских саламандр и удачно поведав историю победы, герои навсегда устранят эту угрозу.

С другой стороны, если герои будут убиты в бою с огненными ящерами или спасутся бегством, весть начнет расползаться еще быстрее. Вскоре огненные саламандры начнут появляться по всей территории Черных холмов, а иногда и в других уголках Таинственного Запада. Может потребоваться серьезная и длительная сюжетная кампания о борьбе с ними, прежде чем рост уровня страха вновь замедлится.

Ознакомься с полным описанием Сада Сатаны на стр. 93 прежде, чем приступать к этому приключению. Адские саламандры всегда находятся неподалеку от центра Сада Сатаны (брось 2d10, чтобы определить точное их количество), но в дальнейшем они начинают бродить по обугленным и покрытым пеплом окрестностям группами по 2d4 в поисках добычи. Когда герои примутся отстреливать их, ящеры станут собираться в более многочисленные стаи и пытаться охотиться на отряд. Всего может собраться до 23 адских саламандр.

АДСКАЯ САЛАМАНДРА

Эти четырехфутовые существа отдаленно напоминают обычных гигантских саламандр, в больших количествах обитающих в Северной Америке. Сходство оканчивается на чешуйчатой красной шкуре и слюнявой пасти, полной иглоподобных зубов. Они двигаются с противоестественной скоростью, беззаботно скользя по раскаленной земле, пока языки пламени лижут их длинные тела.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выслеживание d8, драка d10, лазание d8, маскировка d8.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 5.

Черты: боевая ярость+.

Особенности

- **Адское пламя:** адских саламандр окружает ореол жара. Враги, находящиеся на соседних клетках с ящером, получают 2d6 урона каждый раунд во время действий саламандры.
- **Когти:** сила+d6
- **Неуязвимость:** адские саламандры невосприимчивы к огню и любым атакам с аспектом жара, в том числе — к большинству взрывов.
- **Огненный укус:** сила + d8. Когда укус адской саламандры приводит в состояние шока (или хуже) способную воспламениться цель, брось d6. В случае результата 5 или 6, пламя охватывает жертву.

- **Размер –1:** рост адских саламандр достигает четырех футов.
- **Слабость (вода):** ведро воды, выплеснутое на адскую саламандру, наносит ей 2d10 урона, а её собственное пламя гаснет до тех пор, пока тварь вновь не окажется в центре Сада Сатаны. Если погрузить адскую саламандру в воду, она гибнет.
- **Сумеречное зрение:** адские саламандры игнорируют любые штрафы за темноту.

ОБИТАТЕЛИ ЯМЫ

Местонахождение: *Колдрон, Колорадо (уровень страха 5).*

Пробыв в Колдроне хотя бы день, герои обязательно услышат разговоры о кошмарных звуках, который по ночам доносятся из кратера. Из-за них, а также из-за недавнего массового исчезновения людей уровень страха взлетел до невиданных высот. Горожане запирают окна и двери и не выходят по ночам. Для Жнецов Колдрон сейчас, как огромный шведский стол с блюдами на любой вкус.

Герои могут узнать историю по частям от разных жителей города, либо всю сразу от одного конкретного персонажа, если тебе хочется сделать всё по-быстрому. В любом случае, вот краткая выжимка.

— Никто больше не выходит на улицу после заката. Слишком опасно. Можно запросто не вернуться. Так что не обижайтесь, если к вам отнесутся с подозрением — здесь сейчас никто никому не верит.

Иногда ночью слышен далекий детский плач. Ещё бывает, будто кто-то яростно выкрикивает какую-то невнятицу. Как-то ночью я слышал, как одинокий голос взывал о помощи из глубины кратера. Это был юноша, и судя по тону, ему было весьма нехорошо. Мне очень хотелось помочь, но меня остановили мысли о семье. И я побежал домой. А этот голос до сих пор преследует меня в кошмарных снах.

Я видел Билли Джо и Вена Штейнбрукнера уже после того, как они пропали. Бродили по улицам впотьмах, шатались, будто были мертвецки пьяны. Чёрные тени текли за ними, словно нефть. Говорю вам, это всё кратер.

Итак, полдюжины жителей Колдрона уже исчезло. Первыми были Билли Джо и Вен Штейнбрукнер, которые на своей плоскодонке занимались сбором мусора из озера на дне кратера.

Следующими стали трое работников Денвер Пасифик, по личным причинам забредшие в кратер и нашедшие там свою смерть. Последней была девочка по имени Миллисента Лаплас, которую похитили прямо из дома две недели назад.

Первым чудовищем, пустившим здесь корни, был ночной кошмар, бродящий по улицам Колдрона после заката. Его жертвы — а это все, кто были перечислены выше, — обратились в безутешных ночных охотников, которые принялись разыскивать новых жертв уже для себя. Уровень страха продолжил расти, и вскоре в яме родился новый ужас — сумрачная тварь. Чтобы набраться сил, новое порождение тьмы пожрало нескольких ночных охотников. Теперь оно продолжает расти, питаясь страхом, который только умножается от самого его существования.

КРАТЕР

Температура на дне кратера приблизительно на десять градусов ниже, чем на поверхности вокруг. Любой, кто от природы обладает чувствительностью к мистическим эманациям (т. е. обладает чертами мистический дар или шестое чувство) зарабатывает приступ тупой головной боли, пробыв в кратере пять минут и больше. Все такие герои должны пройти проверку выносливости и в случае провала получить уровень усталости, который исчезнет через d6 часов после того, как персонаж покинет кратер.

В дневное время ночной кошмар и оставшихся ночных охотников отыскать невозможно. Ужасы кратера становятся активны по ночам, всеми доступными темными силами пытаясь погубить героев.

Ночные охотники (3): см. «Книга Маршала».

Ночной кошмар: см. «Книга Маршала».

БРАТЬЯ ШТЕЙНБРУКНЕРЫ И КО., ПЕРЕРАБОТКА МУСОРА

Компания братьев Штейнбрукнеров — это свалка и небольшая пристань, которыми владели Билли Джо и Вен, пока не пропали. Пара плоскодонок пришвартована у пристани. Сами шестифутовые шесты, которыми полагается отталкиваться от дна, лежат неподалеку.

На свалке можно найти много разнообразного металлического мусора, оставшегося после Битвы за Колдрон, а теперь выловленного из озерца на дне кратера. Частенько попадаются листы призрачной стали. Пусть герои проявят изобретательность и сами придумают, как употребить весь этот хлам.

Мастерская — это большой амбар, в котором можно найти самые разные инструменты, два полностью укомплектованных верстака и некоторое количество находок из озера (в том числе деревянный ящик, содержащий 4 фунта осколков призрачной руды). Здесь же свалены детали разобранного парового экипажа (см. «Deadlands: Мертвые земли»), успешная проверка *ремонта (–4)* и 4d10 часов работы позволяют восстановить машину до работоспособного состояния.

НЕГЛУБОКОЕ ОЗЕРО

На дне кратера скопилась застоявшаяся серо-зеленая вода, толща которой в самом глубоком месте достигает пяти футов. Хилый ручеек стекает в озеро по северному склону, но его сил не хватает для переполнения кратера, так что вода не достигает краев.

Любой, кто вооружится шестом и заберется в лодку, после успешной проверки внимания обнаружит расчлененные и полуразложившиеся тела нескольких пропавших горожан, притопленные в озерце. Ужасающая находка требует проверки храбрости против страха/тошноты. Если хорошенько поискать, здесь можно обнаружить останки всех пропавших.

МРАЧНЫЙ ОСТРОВ

Унылый скальный выход на дальнем конце озерца стал домом для куда более серьёзной опасности, нежели ночной кошмар. Как и остальные обитатели кратера, тварь прячется на время дня, но после заката выбирается из укрытия и принимается шнырять по озеру в поисках жертв. Не долго осталось ждать того момента, когда жажда человеческой кро-

ви заставит чудовище преодолеть склоны кратера и добраться до Колдрона.

Вход в темное логово твари скрывается на дне озерца. Затопленный тоннель ведет в смрадную пещерку внутри скального островка. Здесь сумрачная тварь прячется днем и сюда утаскивает жертв, чтобы сожрать. Нечистое чёрное сердце сумрачной твари спрятано в старом паровом котле для призрачной руды, зарытом на восточном берегу озера (см. карту).

Сумрачная тварь: см. стр. 257

ОДИН ИЗ НАШИХ

Местонахождение: *неподалеку от Кивиры, Конфедерация Койота (уровень страха 4).*

Начинай это приключение, когда отряд будет странствовать по землям Конфедерации Койота. Персонажи должны достигнуть ранга герой или выше, чтобы удачно пройти этот сценарий.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Сразу после Судного Дня небольшой отряд техасских рейнджеров с помощью следопытов тонкава отыскал поселение команчей и атаковал его. Целая деревня — двести мужчин, женщин и детей — была вырезана той ночью. Что ещё ужаснее, когда тонкава сели отведать плоть своих ненавистных врагов-команчей, техасские рейнджеры присоединились к ним. Тонкава считали, что подобные ритуалы делают их сильнее. Никто не знает, почему рейнджеры решили последовать их примеру, но главное — ни один из них после этого уже не был прежним.

Некоторые из развращенных рейнджеров всё еще живы. Они затерялись в рядах своих бывших собратьев и всячески препятствуют попыткам выследить последних представителей племени людоедов-тонкава. Недавние рейды команчей вдоль границы Конфедерации Койота снова подстегнули всеобщие подозрения, однако одинокий рейнджер — капитан Уильям Д. Гамильтон — наткнулся на стену непонимания в своих попытках выяснить правду.

Так называемые команчи, устраивающие налеты, на самом деле члены тайного общества тонкава, прикидывающиеся своими смертельными врагами. Они переходят границу, чтобы раздобыть «длинную свинью» для празднеств, хитростью сбивая со своего следа бледнолицых.

Ходящий в Двух Мирах (падший техасский рейнджер, возглавляющий тайных воинов-каннибалов тонкава) планировал налеты несколько лет, собираясь наполнить мясом кладовые своих последователей, а заодно навлечь на головы команчей гнев бледнолицых.

РАССТАНОВКА

Когда герои просыпаются в своем лагере перед рассветом, прочти следующее.

Утро выдалось туманным, но серое небо уже перекрашивается в синий. Вы садитесь сварить себе кофе на костре. Едва восходит солнце, вы слышите звук пары выстрелов, которые ветер приносит из-за ближайшей горной гряды.

Когда отряд достигнет гряды, намереваясь проверить, что случилось, прочти следующее.

Вы видите одинокого человека в прерии. Он стоит у костра, за его спиной распласталось тело. Неподалеку пасется лошадь.

Если герои просто выходят на гребень или выезжают верхом, незнакомец замечает пришельцев, после чего ждет их дальнейших действий. Если герои приближаются скрытно, пусть пройдут проверку маскировки (одинокий стрелок считается неактивным охранником). Когда герои приблизятся, переходи к следующей сцене.

ОДИНОКИЙ РЕЙНДЖЕР

Человек в лагере — капитан Уильям Д. Гамильтон, техасский рейнджер, получивший приказ выследить тайных воинов тонкава и падшего рейнджера, возглавляющего их. С первых дней расследования начальник Гамильтона, майор Джеральд Коппингтон, ставит ему палки в колеса.

На нём широкополая шляпа стетсон и потрепанный пыльник, на жилетке поблескивает отполированная звезда техасского рейнджера. Нижнюю губу оттопыривает добрый комок жевательного табака.

Насколько вы можете видеть, труп в траве принадлежит индейцу, получившему пулю в голову и ещё одну — в грудь. Он всё ещё сжимает в руке томагавк.

Рейнджер сплёвывает на землю бурую табачную слюну.

— Убийца, — говорит он. — Они знают, что я пришел за ними. Гляньте поближе, если охота. Он одет как команчи, но отметины, ритуальные шрамы — они принадлежат тонкава. Это тонкава поубивали всех тех фермеров в Оклахоме.

Капитан Гамильтон представляется и какое-то время оценивающе изучает повадки и внешний вид героев. У него не возникает вопросов к тем, кто практикует мистические искусства, индейским шаманам и любым другим заклинателям. Он слегка враждебен к безумным ученым — «психи» его нервируют, — но по-настоящему для Гамильтона важно, чтобы сердцем человек был на нужной стороне. Остальное может меняться.

Капитан Уильям Диомед Гамильтон: дикая карта. Используй параметры техасского рейнджера («Deadlands: Книга Маршала»).

Прочитав новость о том, что последний налет команчей унес жизни десяти оклахомских поселенцев, капитан Гамильтон помрачнел, стиснул зубы и принял решение — он отправится на земли индейцев и достанет этих сукиных детей хоть из преисподней, хоть со дна морского. После этого он выехал на территорию Конфедерации Койота в одиночку, разыскивать следы военного отряда.

Человек всё так же стоит во весь рост. Высокий и широкоплечий он держит в руках Винчестер, но в вашу сторону не целится. Спокойный внимательный взгляд подмечает каждое ваше движение.

Гамильтон неплохо разбирается в людях так что, если герои выглядят достаточно способными, он просит их помочь ему выследить тонкава, бесчинствующих вдоль границы. Если отряд отвечает согласием, Гамильтон быстро приводит их к присяге техасских рейнджеров, обязуя служить верно и честно, после чего не сходя с места назначает их своими помощниками. Затем он говорит:

— *Ну что ж, теперь, когда вы мои помощники, я могу всё рассказывать откровенно и прямо. Дело в том, что, как мне ни стыдно это признавать, я охочусь за одним из наших. Он был техасским рейнджером, пока не ушёл с дикарями. Сейчас он называет себя Ходящим в Двух Мирах и с удовольствием режет глотки женщинам и детишкам. Я намерен это прекратить.*

ОХОТА

Пусть каждый день, проведённый в происках тонкава, отрядный следопыт проходит проверку выслеживания и вытягивает карту из колоды действий. Если фигурная карта выходит в один день с проваленной проверкой *выслеживания*, обратись к таблице случайных встреч Конфедерации Койота. Если следопыт вытягивает фигурную карту и получает успех, герои находят деревню тонкава. Успех проверки *выслеживания*, но без фигурной карты, означает, что найдены какие-то указания присутствия отряда тонкава — следы, место старой стоянки, выброшенные вещи и т. д.

ДЕРЕВНЯ ТОНКАВА

Ходящий в Двух Мирах и его воины-людоеды расположились в затененной узкой долине, скрытой в сердце болот. Обратись к карте, чтобы понять расположение объектов в лагере. Небольшие группы воинов тонкава постоянно патрулируют болота и леса вокруг деревни, они всегда считаются активными часовыми. Любой шум в окрестностях деревни тонкава мигом привлечёт внимание всего лагеря.

Патруль тонкава (2d6): используй параметры индейца-ветерана («Deadlands: Книга Маршала»). Эти воины не следуют Старым Путям, но обладают изъяном *клятва (служить племени тонкава)*. Как и их предводитель, они могут использовать особенность *сила от плоти* — после пожирания человечины воины тонкава увеличивают *силу*, *выносливость* и *внимание* на две ступени на четыре часа.

Капитан Гамильтон советует действовать скрытно и осторожно, но рассмотрит любые предложения от своих помощников, если те увидят возможность более эффективно использовать свои таланты. Его главная цель — взять предводителя живым или мертвым, но он с удовольствием уничтожит раз и навсегда всех негодяев до последнего.

Если герои не готовы ввязываться в суровую битву против легиона людоедов, им нужен какой-то план и изрядное везение. Любой из героев, оказавшийся в плену, тут же «попадает в меню», и потому своевременное спасение своих в этом приключении особенно важно.

Воины тонкава (100): используй параметры индейца-ветерана («Deadlands: Книга Маршала»). Эти воины не следуют Старым Путям, но обладают изъяном *клятва (служить племени тонкава)*. Как и их предводитель, они могут использовать особенность *сила от плоти* — после пожирания человечины воины тонкава увеличивают *силу*, *выносливость* и *внимание* на две ступени на четыре часа.

Ходящий в Двух Мирах: см. стр. 277.

ОСОБОЕ БЛЮДО "СКОТОБОЙНИ"

Местонахождение: *Денвер, Колорадо (уровень страха 2).*

Начинай эту мрачную историю, когда твои герои остановятся выпить в салуне «Скотобойня». Место это всегда шумное, то и дело начинаются драки между работниками разных железнодорожных компаний. Когда герои сядут промочить горло доброй порцией крепкого или пропустить кружечку пива, вели им пройти проверки внимания.

По большей части «Скотобойня» источает ароматы прокисшей мочи, пива и говяжьего жаркого, которое подают здесь всего за ¢25 за миску. Получивший успех персонаж также учует слабый могильный запах, вызывающий ассоциации с вонью, обычно висящей вокруг любой лавки мясника или настоящей скотобойни.

Это какой-то неправильный скальпель

Во время Битвы при Геттисберге в 1863-м году безумный серийный убийца, известный как Мясник, устроил резню в полевом лазарете южан. Убийцу так и не поймали. Тринадцать лет спустя Мясник оказался в центре ужасных событий во время празднования дня Независимости в Додж-Сити. Несколько человек лишились жизней, убийцу выследили и схватили, и многие решили, что проблема решена. Подробности этих событий любознательный Маршал может найти на страницах десятицентового романа «День независимости» на сайте studio101. ru.

Однако мало кому было известно, что зловещая реликвия — скальпель Мясника — оказалась в руках у техасского рейнджера по имени Хенк Кетчум. Он пытался доставить её в штаб-квартиру рейнджеров, которая находится в Остине, штат Техас, но потерял ценный груз во время одной кровопролитной схватки.

Реликвия: скальпель Мясника

Скальпель (сила+d8) — это проклятая реликвия ужасающей мощи. Она превращает своего владельца (хотя тут ещё вопрос, кто кому принадлежит) в убийцу, способного на невероятные зверства.

Обретая контроль над владельцем, скальпель заставляет его убивать три ночи подряд, после чего одержимость на какое-то время отступает. Если возможно, одержимый попытается отсечь головы и конечности жертв, чтобы позднее превратить трофеи в мёртвые головы. Нынешний Мясник держит их в своей подземной бойне, чтобы они помогали ему охранять это место и заметать следы.

После завершения кровавой резни скальпель около месяца или больше не требует новой крови. Сущность, заключенная в нём, сознает уязвимость своего вместилища. Обычно, закончив очередной цикл из трех убийств, скальпель гонит владельца на новое место, чтобы не привлекать излишнего внимания, однако Моррис Штейнхаус — необычный владелец.

Возможности: превращая владельца в Мясника (что происходит только по ночам), он даёт ему ряд преимуществ. Например, у одержимого шаг 10, и для бега используется d8. Кроме того, все его характеристики увеличиваются на две ступени, а навыки *драки* и *маскировки* — на три. Наконец, одержимый получает особенности ужас (–2), боевая ярость+, размер (+1) и хождение по стенам (шаг 6).

Скальпель способен создавать и держать под контролем до десяти мёртвых голов (см. стр. 232) единовременно. Если одержимый лишится скальпеля, проклятый предмет всё ещё сможет управлять тварями самостоятельно.

Подвох: каждую ночь скальпель телепатически пытается убедить своего владельца взять его в руки. Чтобы сопротивляться, требуется встречная проверка *характера* (*характер* самого скальпеля равен d10). Успех позволяет не поддаться зову. При провале владелец берет клинок в руки. Каждый раз, коснувшись скальпеля незащищенной рукой, несчастный получает все перечисленные выше преимущества и оказывается под контролем скальпеля.

Всякий раз, когда персонаж проигрывает в поединке воли со скальпелем, он получает постоянный штраф –1 ко всем последующим таким проверкам. Эти штрафы могут и будут накапливаться до максимального значения –6. Моррис Штейнхаус уже добрался до штрафа –5.

Если владелец меченый, ментальный поединок происходит между скальпелем и тем, кто в данный момент контролирует тело персонажа, — им самим или его маниту.

В дневное время скальпель бездействует, но это не значит, что он полностью лишён сил. Взяв его в руки, уже нельзя добровольно отложить реликвию, не получив успеха при встречной проверке характера. А когда наступит следующая ночь, скальпель предпримет новую попытку одержать верх.

Если отобрать скальпель у владельца, власть реликвии мгновенно идет на спад. Конечно, это далеко не так просто, как кажется. Скальпель — очень маленькая цель, а Мясник — сильный противник. Попытки обезоруживания происходят по обычным правилам. Скальпель имеет *прочность* 12, и успешная прямая атака, поразившая клинок, уничтожит его.

Шахтер Дик Суинк, добывавший призрачную руду, нашел скальпель и, одержимый ненавистью к мормонам, двинулся на запад в Дезерет. В Городе Мрака коварная реликвия обратила Дика Суинка в бездушного убийцу, способного на неописуемую жестокость.

К несчастью для Дика, он сошелся на узкой дорожке с Моррисом Штейнхаусом. Героический здоровяк Штейнхаус быстро сообразил, что именно скальпель дает убийце сверхъестественные силы, так что он ножом Боуи отрубил Суинку руку и без особых хлопот прикончил его. После этого Штейнхаус покинул Солт-Лейк-Сити, перебрался в Денвер и открыл салун «Скотобойня».

Он оставил скальпель себе. Моррис считал, что сможет сберечь его в целости и сохранности от загребущих рук тех, кто непременно снова начнет использовать его для поистине злых деяний. И со временем реликвия сумела овладеть его волей.

Моррис Штейнхаус до этого уже успел поднатореть в насилии, несколько лет сражаясь за деньги в Великих железнодорожных войнах. Теперь же у него есть восхитительный ножичек, который превращает его в устрашающую машину убийства. Он отправляется за кровавыми забавами по каждому зову скальпеля, после чего использует плоть своих жертв в качестве сырья для разнообразных мясных блюд в своем салуне.

Подвал здания «Скотобойни» был полностью перестроен и превращен в настоящую скотобойню. Там можно найти четыре стальных стола, ряды крюков на балках под потолком, а также широкое разнообразие ножей и тесаков. Впрочем, обычно Штейнхаусу хватает одного только скальпеля. Хозяину не слишком понравится, если герои попытаются сунуть нос в его уютную обитель смерти и расчленения. В случае чего из-под столов бросятся в атаку мёртвые головы.

Моррис Штейнхаус: статист. Используй параметры железнодорожного воина без особенностей («Deadlands: Книга Маршала»), когда Моррис находится в человеческом облике. Добавь черты бугай и крепкий орешек.

МЁРТВЫЕ ГОЛОВЫ (ПО ДВЕ НА КАЖДОГО ИЗ ГЕРОЕВ)

Эти твари — разновидность ходячих мертвецов, созданная Мясником. Он собирает головы и конечности своих жертв, после чего сшивает их в странных сочетаниях, каждое из которых содержит один почти нетронутый череп. Ужасные клубки плохо подходящих друг к другу рук и ног шустро ползают по полу, атакуя своих жертв при помощи зубов и когтей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d6, лазание d8, маскировка d8.

Шаг: 4 защита: 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d4
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 к выходу из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона (кроме головы). Невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Размер –2, мелкий:** мёртвая голова не намного больше человеческого черепа. Противники получают штраф –2 к попытками поразить это маленькое существо.
- **Слабость (голова):** прицельная атака в череп мёртвой головы наносит +2 дополнительного урона до общего преимущества в +6.

МЯСНИК

Под влиянием скальпеля Моррис Штейнхаус превращается в здоровенного громилу с чудовищными способностями. Это безжалостный, эффективный и целеустремленный убийца.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d12, сила d10, выносливость d12.

Навыки: драка d12+2, храбрость d8, внимание d6, стрельба d8, маскировка d12.

Шаг: 10 (d8); **защита:** 9; **стойкость:** 9.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Бесстрашие:** Мясник невосприимчив к страху и запугиванию.
- **Невосприимчивость:** Мяснику можно нанести урон только клинковым оружием.
- **Размер +1:** Мясник выше среднего человека.

- **Скальпель:** сила+d8.
- **Слабость (скальпель):** если каким-то образом вырвать скальпель из руки Морриса или отделить от тела его руку, Мясник снова принимает облик человека.
- **Ужас (–2):** горящие желтым глаза и оскал острых зубов заставляют любого, кто увидит Мясника, немедленно пройти проверку храбрости (–2).
- **Хождение по стенам:** шаг 6. Мясник, словно омерзительный паук, с лёгкостью карабкается по любой поверхности.

ПЛАМЯ ЖИЗНИ

Местонахождение: *Брод Дерри, Колорадо (уровень страха 2).*

Эта история может начаться в любой момент, когда герои будут убивать время в городке Брод Дерри.

Женщина, называвшая себя леди Синтией Карстейрс, ходила по земле ещё до рождества Христова. Тогда же она заключила сделку с Дьяволом, даровавшую ей вечную жизнь, но с некоторыми оговорками. Её жизненная энергия была заключена в пламени жизни, которое, покуда горело, обеспечивало ей неуязвимость и бессмертие.

В 1867-м году пламя жизни леди Синтии стало тусклым и холодным. Она основала религиозную общину, которую назвала Церковью Божественного Пламени, неподалеку от Брода Дерри. Понятное дело, в реальности это было логово секты, которую прекрасная Синтия возглавляла, зазывая под свое крыло заблудшие души.

В канун Рождества Синтия планировала совершить ритуал, который позволил бы ей выпить души всех ее последователей, однако своевременная снежная лавина, устроенная сообразительными героями, затушила пламя жизни леди Синтии, похоронив её под тоннами снега и льда. Последовавший за этим бой обратил поселение секты в обугленные руины. Так всё и было — никакой больше Церкви Божественного Пламени. Если ты, Маршал, желаешь выяснить подробности этих ужасных событий, ищи десятицентовый роман «Дочь погибели» на сайте Studio101. ru.

ПЛАМЯ ЖИЗНИ РАЗГОРАЕТСЯ ВНОВЬ?

Если верить рассказам некоторых горожан, леди Синтия всё ещё опасна. Когда по весне сошел снег, её тело так и не обнаружили, а некоторые утверждают, что ощущали присутствие чего-то сверхъестественного в каньоне Карстейрс — том самом месте, где лавина оборвала жизнь ведьмы.

Другие говорят, что слышали далекие крики, доносящиеся оттуда в полуночный час. Ни одна из этих историй не имеет четких доказательств, а некоторые и вовсе откровенно перегружены подробностями, явно родившимися в чьих-то одурманенных чрезмерной выпивкой мозгах.

Живущие в городе сотрудники железнодорожной компании Денвер Пасифик уверены, что всё это мистификации, каким-то образом направленные на прокладку новых рельс. Они откровенно не понимают, почему кто-то может не желать городу процветания, которое, без сомнения, придет в эту глушь вслед за поездами.

КАНЬОН КАРСТЕЙРС

Каньон расположен к северо-западу от Брода Дерри, примерно в дне пути от городка — достаточно близко, чтобы оказывать определённое влияние, однако далековато, чтобы запросто туда добраться. Отправляясь туда, герои будут ожидать встречи с призраком леди Синтии или её ходячим трупом, однако их ждет разочарование. Впрочем, им всё ещё грозит смертельная опасность, пусть и имеющая куда более прозаический характер.

Легенда о секте леди Карстейрс наполнила каньон резонирующими отголосками зла. Небольшая стая горных котов, привлеченная дьявольски аппетитными эманациями, устроила себе логово в каньоне, и теперь хищники рыщут по округе в поисках жертв.

Можешь устроить настоящую охоту на героев, в ходе которой горные коты попытаются об-

мануть и разделить отряд при помощи своего невероятного навыка маскировки, а также особенностей кошачий крик и пересмешник. Эти здоровенные кошки не глупее человека, и им не занимать хитрости. Героям должно потребоваться какое-то время, чтобы понять — им противостоит не злобный дух, а стая коварных хищников!

Горные коты (по одному на каждого из героев): см. «Deadlands: Книга Маршала».

ПЛАСТИНКИ ТОМПСОНА

Местонахождение: *Колдрон, Колорадо (уровень страха 5).*

Когда герои будут выпивать или играть в бильярд в Салуне Бримхолла № 10, к ним приблизится сильно потеющий нервный субъект. На нем невероятно богатый полосатый костюм щеголя с Восточного побережья, который до крайности не к месту в единственном салуне Колдрона.

Со всей возможной обходительностью он приглашает героев пропустить с ним стаканчик и заверяет, что с лихвой возместит потраченное время. Когда все рассядутся, он рассказывает вот такую историю.

— *Мое имя Гектор Бартник. Я прошел весь путь от Чикаго до… Этого места. Не верится, но так и есть!*

Случалось ли кому-то из вас читать газету под названием «Эпитафия Тумстоуна»? Мне — да. В 1877-м году она опубликовала статью о фотокамере Хорли Томпсона. Он был репортером «Эпитафии» и пропал без вести во время событий Битвы при Колдроне… Перед самым её окончанием. Была объявлена награда в $200 любому, кто сумеет назвать его местонахождение или вернуть его камеру Эпитафии.

После всего произошедшего я наконец уверен, что смогу это сделать при помощи науки. Здесь, в этом небольшом стеклянном флакончике, у меня истолченный образец призрачной руды. Из того же источника, что и запас порошка, который Хорли Томпсон взял с собой перед исчезновением, чтобы проявлять свои фотопластинки. Если теория полей идентичности верна, эта призрачная руда до сих пор остается… связана с порошком, который Хорли Томпсон имел при себе, отправившись на Битву при Колдроне.

Говоря проще, используя этот крохотный флакон призрачной руды, я могу найти Хорли Томпсона, если он ещё существует. Однако окрестности Колдрона — опасное место. Я не могу идти в одиночку и готов заплатить вам за услуги охранников, если вы согласитесь сопровождать меня — по $25 в день каждому. Кроме того вы можете разделить награду «Эпитафии» между собой, если нам удастся отыскать Томпсона.

Большая часть из сказанного Бартником — правда, он и впрямь из Чикаго (ничего невероятного тут нет), он ищет Хорли Томпсона (или хотя бы его камеру), а также при нём имеется странное поисковое устройство, принцип работы которого базируется на «теории полей идентичности». Он не отрицает, но и не подтверждает своего статуса безумного ученого.

Подробность, опущенная «Бартником», заключается в том, что на самом деле его имя Нат Драго, он сотрудник Агентства, а предложенная им операция была отвергнута в денверском КИП. Теперь он вынужден нанимать вольных стрелков вместо команды чистильщиков, на помощь которой надеялся. Он убежден, что камера Томпсона прольет свет на последние минуты Битвы при Колдроне. Если его руководство прознает о таком самоуправстве, он почти наверняка лишится всех званий, отправится под трибунал и, возможно, до конца жизни окажется за решеткой.

Нат Драго (он же Гектор Бартник): используй характеристика агента («Deadlands: Книга Маршала.»). Агент Драго страдает от помешательства *паранойя* и владеет навыком *ремонта d8*.

Поисковое устройство Гектора

В устройство Бартника вмонтирован компас. Использующий изобретение разворачивается лицом строго на север, после чего помещает в специальное отделение образец призрачной руды. Лампочки в форме стрелок вспышками указывают направление, в котором следует двигаться, а синий индикатор увеличивает частоту мерцания по мере приближения к «связанным» частицам призрачной руды. Бартник не позволяет никому использовать устройство или изучать его больше минуты.

Гектор (или любой другой персонаж) должен получить успех при проверке смекалки (–4), чтобы отыскать местоположение трупа Хорли Томпсона. Каждая проверка занимает четыре часа, провал означает, что отряд вынужден дальше бродить по оврагам и искореженными обломками и карабкаться по горным тропкам, усыпанным истлевшими останками. Если получены «глаза змеи», устройство выходит из строя. Требуется проверка *ремонта (–2)* и 2d6 часов, чтобы привести его в работоспособное состояние.

Смерть в Колдроне

Битва при Колдроне долгое время считалась самым кровавым сражением Великих Железнодорожных Войн, пока Битва за Лост-Энджелс со своими огромными потерями не перехватила пальму первенства. Бои при Колдроне длились около месяца, и в них приняли участие все железнодорожные бароны, а также компания Денвер Пасифик. В полном описании Колдрона (стр. 70) ты найдешь больше информации о тех событиях и оставшейся после битвы пустыне.

Направляясь в забитые трупами Скалистые горы под щёлканье и жужжание поискового устройства, Гектор Бартник доверяет героям свою безопасность. Есть вероятность, что защититься от ужасных чудовищ в условиях уровня страха 5 в принципе невозможно, но герои должны постараться это сделать.

Каждые четыре часа, потраченные в скитаниях по туманному полю старого сражения, вытягивай карту по правилам случайных встреч. Если встреча должна произойти, обратись к таблице случайных встреч Колдрона.

Таблица случайных встреч Колдрона

d6	Встреча
1	*Костяной демон.*
2	*2d6 ходячих мертвецов.*
3	*Призрак.*
4	*d6 горлорезов (см. стр. 249).*
5	*Скоп.*
6	*Мусорный скоп (см. стр. 255).*

Гибель Хорли

В итоге герои отыщут место последнего пристанища Хорли Томпсона — на противоположной стороне долины, в четырех милях от нынешнего города Колдрон. Иссохший труп Хорли съежился в маленькой пещерке, его руки до сих пор сжимают кофр с камерой. Судя по размеру дыр в его истлевшем костюме, кто-то застрелил его в этом укрытии из оружия весьма крупного калибра. Камера и две фотопластинки нетронуты.

Гектору Бартнику не терпится взглянуть на пластинки. Благодаря магии камеры Эпитафии, каждая из них запечатлела фрагмент движущегося изображения в блеклых тонах. Просмотрев их, Бартник раскрывает рот от изумления.

На первой пластинке горный хребет примерно в четырех милях, с редкими пятнами зеленой растительности. Бронированный локомотив Денвер Пасифик, пыхтя, ползет по рельсам навстречу грудам взрытой земли и мощной водонапорной башне с зубчатыми стенами. Вы понимаете, что это то самое место, где позднее будет отстроен нынешний городок Колдрон. С поезда и баш-

ни начинают вести встречный шквальный огонь, а вы меж тем понимаете, что нигде не видно знаменитого колдронского кратера. В следующий момент пластинка меркнет, и запись начинается с начала.

Следующая пластинка содержит продолжение той же сцены. Меняется угол обзора, снимающий поворачивается, чтобы поймать в кадр проходящий автоматон, сверкающий вспышками Гатлинга. Камера вновь возвращается к бою у насосной станции, и как раз в этот миг яркая вспышка взрыва заставляет пластинку полностью побелеть. Потом белый цвет сменяется на мутную сепию. Наконец возвращается изображение — сражающихся не видно, а на их месте вздымается в небеса громадное облако пламени и дыма, формой отдаленно напоминающее оскаленный череп. Под ним на земле вы видите свежий кратер. Обломки осыпают землю на мили вокруг. Конец записи.

— Знаете, что это означает? — спрашивает Гектор в пространство. — Хельстромм закончил Битву при Колдроне, применив одну из своих бомб призрачного огня. Без сомнения, прототип оружия, использованного позднее в Битве за Лост-Энджелс. Ему плевать было на это место — ублюдок просто искал полигон для испытаний! И он позаботился о том, чтобы никто об этом не прознал. Понимаете, что станет с контрактами Уосатч на Спорных Территориях, если подобная информация откроется?

В этот миг раздается незнакомый голос:

— Отличная следственная работа. Но дело ещё не закончено, ведь так, Гектор? Или мне стоит называть вас агент Драго? Взять их, ребята!

Отряд, посланный Хельстроммом, шел за Драго от самого Чикаго и прекрасно осведомлен о том, что в Денвере он получил отказ. Теперь наёмники Уосатч намерены позаботиться о том, чтобы все найденные героями неудобные свидетельства были уничтожены, а с ними и незадачливые помощники Драго! Их верный автоматон идет следом, чтобы лязгом не демаскировать слежку, он присоединится к бою три раунда спустя после начала.

Автоматон: см. «Deadlands: Книга Маршала».

ОТРЯД ХЕЛЬСТРОММА ПО СОКРЫТИЮ УЛИК (6)

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6, стрельба d10, храбрость d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Изъяны: преданность (Хельстромм).
Черты: Рок-н-ролл!
Снаряжение: пистолет Гатлинга, 2 запасных магазина.

ПО СЛЕДУ СОКРЫТОГО

Местоположение: *Чёрная меза (уровень страха 5).*

Придержи этот сценарий в рукаве, пока не не закончишь последний эпизод кампании, Маршал. С этого моменты любые слухи о Вороне приводят к его последователям, Последним Сынам и ложным Воронам. Если твой отряд всё ещё охотится за настоящим Вороном, — и я вполне допускаю такую возможность, — здесь ты найдешь описание того, что они отыщут. Давай просто дадим им достаточно верёвки, чтобы повеситься — в конце концов, когда герои достигают ранга легенд, они вполне способны позаботиться о себе самостоятельно.

Как именно герои узнают, что Ворон предположительно скрывается на Чёрной мезе — решать тебе. После всех минувших приключений у отряда наверняка имеется огромное количество как друзей, так и врагов. Дальнейшие сведения должны исходить от доверенного товарища, поскольку это чистая правда.

— У нас есть причина верить, что тот, кого вы так давно выслеживаете, — настоящий Ворон — скрывается на Чёрной мезе. Это место всегда было священным для ин-

дейцев, но последние несколько лет шаманы говорили мне, что там воцарился мрак. Громадные вороньи стаи собираются у обрывистых склонов, так что племена начали избегать горы. Несколько наших товарищей, отправившихся туда, пропали без вести. Даже если причина всему не Ворон — истинный Ворон, — на горе поселилось нечто столь же опасное.

ТВЕРДЫНЯ ВОРОНА

Далее приведено подробное описание тайного святилища Ворона на вершине Чёрной мезы. Пусть герои сами разработают план штурма жилища древнего злодея. Любые из слуг Ворона, пережившие стычку и сумевшие бежать, предупредят своего хозяина об опасности со всей возможной поспешностью.

КАМЕННЫЕ ВОИНЫ

Склоны и окрестности подножия Чёрной мезы патрулируют отряды каменных воинов. Эти создания могут чувствовать отличительную татуировку Ворона на человеческом теле. Любой, кто попытается приблизиться к Чёрной мезе, не имея такой татуировки, подвергнется атаке и будет убит, после чего тело расчленят и бросят на поживу воронам. Излишне уточнять, что после такого обращения убитый не имеет шансов вернуться меченым.

Каменные воины (2d6): см. стр. 262.

ТРОПЫ

Небеса над Чёрной мезой темны от непрестанно кружащих вороньих стай. По большей части это обычные птицы, которых исказили эманации страха, струящиеся от горы, но в стаях затесалось немало ночных воронов. Высокий уровень страха делает местность мрачной и неприветливой, а также привлекает невероятное количество птиц. Всего одно дерево, густо усаженное зловещими ночными воронами, способно отпугнуть большую часть незваных гостей — некоторые даже бросаются наутёк, не разбирая дороги, и гибнут в ущельях. Отправившиеся в путь по тропам и дорожкам, ведущим к Чёрной мезе, встречают тварей как минимум раз или два, а любой, кто окажется достаточно глуп, чтобы разбить лагерь и попытаться заночевать под склонами мрачной горы, в полной мере вкусит насылаемые воронами ночные кошмары.

Ночные вороны (4d10+10): см. «Deadlands: Книга Маршала».

ЗЕМЛИ ОХОТЫ

Есть возможность использовать силу связь с миром духов, чтобы войти в Земли Охоты на некотором удалении, пройти по ним до Чёрной мезы, после чего вернуться в физический мир. Чёрная меза достаточно яркое место, чтобы иметь воплощение в мире духов. Хотя такой путь и возможен, он подходит только самым подготовленным ко встречам с духами отрядам.

Легионы маниту и вороньих духов кружат в небе над Чёрной мезой Земель Охоты. Как минимум один великий маниту поселился где-то на обрыве и сразу заметит схватку, которая начнется неподалеку от его жилища. Кроме того, едва незваные гости, идущие через мир духов, будут обнаружены, маниту поспешат нашептать об этом Ворону.

Вороньи духи 4d10: используй параметры ночного ворона (см. «Книга Маршала»).

Рои меньших маниту (по одному на каждого из героев): см. «Книга Маршала».

Обычные маниту (по двое на каждого из героев): см. «Книга Маршала».

Великий маниту: см. «Книга Маршала».

УКРЫТИЕ ВОРОНА

После Великого Призыва Ворон (при условии, что он избежал встречи с хорошими парнями) живёт в скромном длинном доме в небольшой деревне самых фанатичных своих последователей. До недавнего времени он пребывал в загадочной кататонии, по мнению последователей, странствуя по Землям Охоты в надеждах вернуть расположение Войны.

Поскольку сам Жнец продолжал хранить безмолвие, Ворон пришел к мысли, что, убив Кой-

ота/Исатаи и заняв его место, он сумеет восстановить статус главного служителя Войны. Набрав достаточно власти, он намерен ещё раз ввергнуть Мистический Запад в вооруженный конфликт. Когда прибывают герои, Ворон как раз заканчивает подготовку этого плана.

Удостоверься, что внимательно ознакомился с описанием Чёрной мезы (стр. 92), Ворон и его последователи получают особые преимущества в здешних условиях.

Воины фанатики (10): используй параметры ветерана Ворона на стр. 260.

Шаманы Ворона (3): см. стр. 264.

Лунная Сова: используй параметры Последнего Сына на стр. 263.

Ворон: см. «Deadlands: Книга Маршала».

Реликвия: боевая дубинка Ворона

Этому устрашающему оружию почти сотня лет, оно дочерна пропитано кровью врагов Ворона. Когда-то эта шипованная дубинка использовалась для убийства Древних, и в ней заперт легион страдающих душ, когда-то принадлежавших всем, кого прикончили с её помощью.

Урон: сила+d8+2, ББ 4. **Особенности:** боевая дубинка Ворона дает владельцу +2 к проверкам драки и +2 к урону. Требует обеих рук. Защита –1.

Подвох: владелец дубинки получает изъяны *жажда крови, дурной характер, самоуверенность и мстительность (крупный).*

Ни один из смертных, которому доведётся завладеть дубинкой, не в состоянии добровольно избавиться от неё даже на короткое время. Если оружие будет похищено, бывший владелец становится одержим стремлением вернуть его. Считай, что он получает крупный изъян *клятва (вернуть боевую дубинку Ворона).* Если близкий друг владельца успешно пройдёт проверку *убеждения (–6),* сам владелец может пройти проверку *характера (–4).* Получив успех, он сможет отложить дубинку. В случае провала он будет стараться сохранить её при себе до конца своих дней.

Последствия

Если сценарий заканчивается уничтожением Ворона, любимчик Жнецов возвращается меченым через тринадцать дней, благодаря своей сделке с силами тьмы. Теперь навредить Ворону способно только древнее оружие первых белых людей, ступивших на североамериканский континент, — конкистадоров.

Если герои отправятся искать такое оружие, решай сам, где они отыщут его. И говорить не стоит, что убив Ворона однажды, отряду будет непросто отыскать его вновь, а кроме того в обозримом будущем им придется то и дело отражать атаки последователей древнего шамана.

Велика вероятность того, что на вершине Чёрной мезы герои примут смерть. Естественно, в этом случае все они вернутся из могилы ходячими мертвецами, а тем, кому «посчастливится» стать мечеными, уготована особая судьба. Несчастные оседланные маниту герои в физическом воплощении будут затянуты в Земли Охоты, где их ожидает ещё один бой с Вороном. Павшие в этой схватке присоединятся к Громовой Страже Ворона до конца времен (ищи полные правила по Землям Охоты на стр. XXX).

Проклятие Херси

Месторасположение: *Абилин, Канзас (уровень страха 2).*

Некоторые называют особняк Лебольда «лучшим домом к западу от Топики», но на деле это не отражает и десятой доли истинного положения вещей. Справедливо сказать, что новая резиденция Конрада Лебольда — это самый роскошный из всех особняков, когда-либо построенных в Абилине.

Возможно, кое-кто из городских богачей слегка завидует. Но это не объясняет слухов, что шепотом передают друг другу бармены, сплетен салунных девиц и иносказаний в беседах за покерными столами в «Бычьей голове». Слухи сводятся к тому, что почти все, кто работал на строительстве особняка, встретили безвременный конец, и теперь мистер Лебольд с большим трудом набирает слуг.

Кое-кто клянется Богом и дьяволом, что на новом доме Лебольда лежит проклятие. Люди боятся заходить внутрь и даже избегают оказаться в его тени, чего советуют и всем добрым людям. Правы они или нет, страх, вызываемый особняком, вполне реален.

КОНРАД ЛЕБОЛЬД

Мистер Лебольд — нескладный джентльмен из Кентукки, любящий дорогие костюмы и сигары. Сочетание круглой головы, длинной шеи и выдающегося горбатого носа делает его похожим на стервятника. Однако, если отбросить первое впечатление, за неприятной маской обнаруживается милый и доброжелательный человек, не чурающийся стаканчика славного бурбона.

Оттаяв, Конрад предлагает гостям экскурсию по своим владениям. Успешная проверка убеждения поможет вытащить из него подробности о «проклятии». Тогда он проводит героев в подвал.

— *На самом деле я бы не стал называть это проклятьем. Говоря честно, и я прекрасно понимаю, что подобные высказывания характеризуют меня как человека несколько тронутого, это призраки. По крайней мере двое. Я почти уверен, что это Тим и Элиза Херси, основатели Абилина.*

Я думал, что почтил их память, но призраки ужасно разозлились. Одного из строителей они убили. Все выглядело как несчастный случай. Ведро гвоздей свалилось ему на голову — бабах! Он умер ещё до того, как коснулся земли. И это сделали они. Я в этом уверен.

Он открывает дверь и спускается по ступеням недавно построенной деревянной лестницы. Там, внизу, из грязи, заполняющей большую часть подвала, выступает каменное основание изначального дома Херси, в полной сохранности под особняком Лебольда.

ПРИЗРАКИ ХЕРСИ

Лебольд абсолютно прав относительно личностей призраков, это действительно Тимоти и Элиза Херси. Однако ему неизвестна причина, по которой они обрушили свой гнев на живых. Дело в том, что они были напуганы не меньше несчастных строителей.

Не так давно Херси были обычными духами предков, которые так и не отправились за вечной расплатой в Земли Охоты. Они просто решили остаться, как это делают некоторые духи, там, где им так нравилось при жизни — охранять свой дом, наблюдать за людьми, что придут поселиться здесь, и безмятежно наслаждаться «лучшим местом», в котором когда-то угасли.

Все изменилось во время строительства. Один из строителей, работавший несколько часов к ряду, спустился в подвал и был потрясен видом призрака Элизы Херси, стоящей на древнем фундаменте. Несчастная Элиза тоже была в шоке — призраку ещё не доводилось видеть, как на ее двор по лестнице спускается мужчина! Строитель унесся прочь, оглашая округу воплями, и его история разнеслась подобно лесному пожару.

Рассказ привлек внимание людей, подогрел воображение, а вслед за этим пришел страх. По мере пересказов он распространялся всё шире и дальше. Вскоре Жнецы почуяли сладкий аромат готовящегося варева и решили немного помочь процессу. Маниту пробрались в подвал и вернули Херси кое-что, давно ими потерянное, — воспоминания о том, каково быть живыми. Эти-то знания и стали истинным проклятием.

Когда Херси осознали, чего лишись, это привело их ярость, и они набросились на живых. Теперь они выходят на охоту каждую ночь, скитаясь по особняку и яростно бормоча. Рано или поздно они прикончат Конрада Лебольда во сне.

ЧТО ЖЕ ДЕЛАТЬ С ХЕРСИ?

Есть несколько путей решения проблемы, которую представляют собой призраки Херси. Первый, самый очевидный — прикончить их с помощью магии. Однако не все отряды героев могут похвастаться подобными возможностями. Если расколоть и вынести все камни старого фундамента, Херси будут вынуждены последовать за ними. Однако они непременно явятся в ночи и постараются помешать. Если один из призраков будет уничтожен, второй тут же скроется, чтобы вернуться следующей ночью и напасть снова.

Если изворотливый переговорщик из числа героев решит пообщаться с Херси, он обнаружит, что это непростая задача. Чтобы убедить призраков говорить о причинах их действий, потребуется проверка убеждения. Еще одна проверка *убеждения (–4)* заставит Херси прекратить буйство. Это решение временное, и через семь ночей призраки вернутся вновь, ещё более обозленные.

ПРИЗРАКИ ХЕРСИ

Любовь Тимоти и Элизы Херси когда-то сберегла их души, однако Жнецы обратили их в безжалостных призраков, которые не знают иных чувств, кроме ненависти к живым.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d10, маскировка d12, храбрость d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Бесплотный:** Херси нематериальны и не получают урона от немагического оружия. Магия и магическое оружие действуют как обычно.
- **Духовные узы:** души Тима и Элизы связаны навечно и могут быть уничтожены только вместе. В первую встречу с героями призрак Тимоти — дикая карта, а Элиза статист. Если погибает только Тим, Элиза становится дикой картой, а Тим возрождается следующей ночью в качестве статиста. Если любой из призраков погибает как статист, то следующей ночью он вновь возвращается статистом. Если оба призрака уничтожены одновременно, они наконец-то упокаиваются.
- **Могильный холод:** Тим и Элиза могут атаковать касанием, нанося 2d6 несмертельного урона. От этого защитит только магическая броня.
- **Невидимость:** призраки Херси невидимы, но в любой момент могут стать видимыми (обычно для наведения ужаса). На атаки, направленные против невидимой цели (если атакующие знают о присутствии призрака), налагается штраф –6.
- **Неупокоенный:** фундамент старого дома — это якорь, который привязывает призраков к миру живых. Херси не могут удаляться более, чем на милю от дома,

а если он переместится, призраки отправятся следом.

- **Слабость (экзорцизм):** только экзорцизм или уничтожение с помощью иных магических средств навсегда избавит духи Тима и Элизы от мучений.
- **Ужас:** каждый, кто увидит любого из Херси, должен совершить проверку храбрости.
- **Устрашение:** Тим и Элиза могут принять свои самые жуткие формы, вынуждая всех очевидцев совершить ещё одну проверку храбрости (–2).

РАЗЛИТИЕ ИХОРА

Мастоположение: *Таллула, Колорадо (уровень страха 5).*

Запускай этот кровавый водевиль, когда твои герои остановятся в Таллуле, что в западной части Скалистых гор. К этому моменту персонажи игроков должны достигнуть как минимум ранга героев, но легендарные персонажи подойдут гораздо лучше.

ОПАСНОСТИ ИХОРА

Наступление на Кентукки генерала США Шермана в 1876-м году стало первым жестоким шагом к победе в Войне Запада. Самым близким описанием этих событий может считаться песня «Марш через Джорджию», но в гораздо более впечатляющем масштабе. Шерману было недостаточно сжигать до основания целые города и уничтожать фермы вместе с полями — он стремился также отравлять колодцы и засыпать землю солью. Безумные ученые янки обеспечили его инструментами как для достижения как этих целей, так и для куда больших зверств, о которых даже этот жестокий генерал помыслить не мог.

Основным инструментом уничтожения стала субстанция под названием «ихор», приготовленная на основе призрачной руды в алхимических лабораториях. Ихор не только обращал плодородные земли в голую пустыню (скорее всего безвозвратно); в нём содержалось также достаточно тёмной сверхъестественной силы для частичного создания условий Мёртвых Земель.

Не все эффекты воздействия ихора становятся заметны сразу. Для начала всякий, похороненный в земле, зараженной этой субстанцией, вытягивает четыре дополнительных карты на попытку вернуться в качестве меченого, а кроме того под воздействием чистого жидкого зла, бедолага начинает свое посмертное существование под полным контролем маниту.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Улисс Трипп держал продовольственную лавку на окраине Таллулы. Почти всё время он балансировал на грани разорения, однако каким-то образом ухитрялся получать достаточно дохода, чтобы кормить семью. В начале 1877-го года он получил накладную на поставку с Восточного побережья, в которой значилось три дополнительных места — чёрные металлические бочки, в которых с хлюпаньем переливалась какая-то жидкость, а на крышках имелась маркировка: «**Собственность армии США. Опасно! Каустический яд!**»

Улисс понятия не имел, что означает слово «каустический», но ему уж точно не был нужен вагон с бочками какого-то яда. Он и не подозревал, что в руки ему попала печально известный ихор. От греха подальше он закопал бочки в погребе под своей кухней. Затем, отряхнув землю, Улисс вернулся к обычным делам.

К 1880-му году бизнес Триппа пришел в упадок, и большинство полагало, что его семья, потерпев какую-то ужасную утрату, собрала манатки и подалась искать лучшей доли в другом месте. Дом и амбар обветшали, обратившись в жутковатое место. Никто и представить не мог, что Улисс Трипп со своим семейством до сих пор обитает в своем старом жилище.

РАССТАНОВКА

До героев доходят слухи о недавних исчезновениях людей по всей Таллуле. Возможно, один из пропавших — знакомый, возлюбленный или родственник одного из персонажей. Кое-кто подозревает, что во всем этом как-то замешан старый дом Триппов (и готовы поведать то, что знают об Улиссе Триппе в случае, если герои получат успех при проверки уличного чутья). Большинство горожан, однако, полагает, что владения Триппов населяют призраки, и всячески избегают туда ходить.

НЕПАХАННАЯ ЗЕМЛЯ

За прошедшие годы бочки с ихором проржавели, в результате чего жидкость щедро пропитала почву и просочилась в грунтовые воды, обратив окрестности дома Триппов в обитель концентрированного зла и ужаса площадью в два акра. Со стороны эти места не слишком отличаются от остальных голых высушенных ландшафтов к западу от Скалистых гор.

Все меняется, если оказаться внутри этого мирка. Небо здесь тёмное, а все цвета будто бы полиняли. Деревья напоминают мрачные лишенные плоти руки, торчащие из закаменевшей земли. Никаких других растений и животных не видно. Ветер доносит невесть откуда шёпот и приглушенные крики боли, а к героям являются призраки их умерших родственников, видимые только им. Всех постоянно преследует ощущение, что кто-то недобрый наблюдает за ними.

Владения Триппов привлекают множество чудовищ. В земле гнездятся детеныши гремучников, но твари не выберутся на поверхность, покуда герои не войдут в дом Триппов. После этого они выбираются и пытаются сожрать любого, кто попытается уйти. Другими словами, герои запросто могут войти сюда и оставаться внутри сколько угодно, но при попытке покинуть дом столкнутся с проблемой.

Гремучники, детеныши (по пятеро на каждого из героев): см. «Deadlands: Книга Маршала».

ДОМ ТРИППОВ

Приведенный здесь план описывает интерьер дома Триппов. Вокруг дома имеются только полуразвалившийся амбар, догнивающий хозяйственный сарай и два акра голой земли.

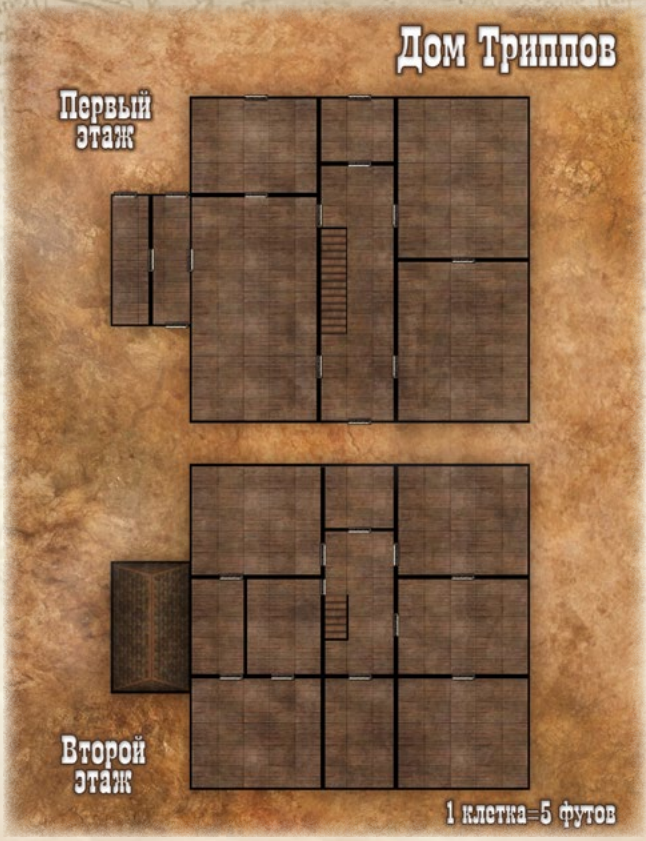
Когда любопытные герои начинают шататься по их владениям, Триппы прячутся в амбаре — под досками пола у них выкопано тайное убежище (проверка *внимания (–4)*, чтобы обнаружить). Там они ждут, пока куча голодных

червей не набросится на пришельцев. Если снаружи останутся лошади, их почти наверняка атакуют в первую очередь и сожрут.

Герои, которые решат переночевать в доме Триппов, столкнутся с худшим свойством местности, зараженной ихором. Любой, кто ляжет поспать здесь, увидит ужасные кошмары, а иногда ночные видения не исчезают даже с пробуждением!

За каждого героя, рискнувшего сомкнуть глаза, брось d6. Если результат окажется меньше количества часов сна персонажа, рассеянная в воздухе скверна воплотится в виде кошмара наяву (см. далее). Любой персонаж, обладающий изъяном ночные кошмары, создает одно из таких чудовищ всякий раз, как засыпает в этих местах.

Даже если герои не лягут спать вовсе, в доме уже находится d8 этих созданий, ожидающих наступления ночи. На время дня они обращаются в осколки безупречно чёрного обсидиана размером примерно с ладонь. Прежде, чем впасть в спячку, они тщательно прячутся, предпочитая делать это в особенно тёмных уголках. Когда опускается ночь, кошмары выходят убивать.



КОШМАР НАЯВУ

Эти создания не имеют определенной формы. Сотканные из материализованной злобы Земель Охоты, они принимают определенную физическую форму в зависимости от воображения спящего. Порой они становятся воплощениями каких-то персонажей кошмарного сна, в остальное же время остаются непроницаемо черными силуэтами, иногда напоминающих пауков или змей.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d10, характер d12, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d10, выслеживание d10, драка d12+1, запугивание d12+1, лазание d12, маскировка d12, плавание d12.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Бесстрашие:** страх и запугивание не оказывают воздействия на кошмар наяву.
- **Зубы:** сила+d8
- **Когти:** сила+d6. Кошмар наяву может атаковать всеми своими шестью когтистыми лапами каждый раунд, не получая штрафа за несколько действий.
- **Невосприимчивость:** кошмар наяву нельзя поразить никаким обычным оружием. Магия и зачарованное оружие действует как обычно.
- **Слабость (свет):** близкий контакт с источником света вроде факела наносит d6 урона в раунд. Свет лампы наносит 2d6 урона. Прямой солнечный свет наносит кошмару наяву 3d6 урона в раунд.
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность кошмара наяву, получает черту устрашение.
- **Ужас (–2):** любой, увидевший кошмар наяву, должен пройти проверку храбрости (–2). Для того, чей сон вызвал чудовище, этот штраф увеличивается до –4!

НЕПРИЯТНОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

Проведя ночь в сражениях с порождениями собственных кошмаров, перед самым рассветом герои обнаружат, что к ним явились члены семейства Триппов. Достаточно будет сказать, что бисквитов с вареньем к завтраку они с собой не захватили.

Большинство Триппов умерло годы назад и вернулось мечеными, сам же Улисс медленно сходил с ума, пока пил зараженную ихором воду, в итоге обратившись в невероятного громилу с покатыми плечами и страстью к убийствам. Улисс без раздумий хватает горожан и вообще любого, кто ступит в пределы его владений. В конце концов, ему надо кормить семью — пусть даже и сырым человеческим мясом.

Семейство Триппов (6): используй параметры горожан («Deadlands: Книга Маршала»). Все они *меченые*, у каждого имеется навык *запугивания d6* и черта *устрашение*. Трое вооружены винчестерами `73, еще у троих двустволки. У всех также есть ножи.

УЛИСС ТРИПП, ИЗВРАЩЁННЫЙ ПСИХОПАТ

Улисс Трипп переменился и сошел с ума за пару лет употребления воды, зараженной ихором. Он стал выше ростом, кожа его посерела, а губы всё время искривлены в мрачном оскале, открывающем подпиленные остроконечные зубы. Глаза его напоминают дыры — полностью черные, холодные и мёртвые.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d12+2, выносливость d12+2.

Навыки: драка d12, запугивание d12, внимание d10, стрельба d12, маскировка d12, метание d10.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 11.

Черты: боевая ярость+, быстроногий.

Снаряжение: двустволка, топор.

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Зубы:** сила+d6
- **Крепкий:** Улисс не получает ранений при повторном введении в шок.
- **Размер +2:** Улисс — настоящая гора мускулов и плоти.
- **Ужас:** Улисс обожает выпрыгивать неожиданно и пугать людей своим пронзительным хохотом. Каждый, кто его видит, должен пройти проверку храбрости.

ИТОГ

Герои, победившие Триппов, как обычно могут рассказать историю своего триумфа местным. Если всё проходит успешно, уровень страха уменьшается, так что город и окрестности перестают быть обителью ужаса, к счастью для всех причастных.

Земля вокруг дома Триппов, впрочем, остается источником чистого зла с уровнем страха 5; никто по-прежнему не рискует туда соваться. Не придется ждать слишком долго, пока место Триппов займут другие чудовища…

РОЗЫ И ШИПЫ

Местонахождение: *Додж-Сити, Канзас (уровень страха 3).*

«Дикие розы Ирландии» — широко известное местечко в Додж-Сити, так что можешь начинать эту короткую историю в любой момент, когда герои соберутся нанести туда визит. Команда вольных стрелков, имеющих знания в оккультной сфере, быстро поймет, что огненноволосые красотки скрывают больше тайн, чем хотят показать.

Правда в том, что все они — бааван ши, вампирши прямиком из древних земель Ирландии. И это далеко не простые кровососы, предпочитающие забрать то, чего требует вечная неутолимая жажда, а потом вернуться за добавкой.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ ОТКРЫТИЯ

После разоблачения их кровожадной натуры девицы взмолятся о пощаде. Они утверждают, что просто пытаются выжить и никому не наносят совсем уж безвозвратного ущерба, с лихвой

возмещая жертвам любые перенесенные страдания своей безграничной благосклонностью.

Бааван ши (12): см. стр. 248.

Если верить этим воплощениям порочной невинности, они скрываются в Додж-Сити от чудовища, которое сделало их такими давным-давно, и надеются, что ему никогда не удастся их отыскать. Увы, их «родитель» уже прибыл в город и через пару часов будет здесь. Он намерен преподать своим «детишкам» урок и прикончит любого человека, который попытается встать на пути.

Колин Кешил — жадный до крови вампир в крайне дурном настроении. Он проделал длинный путь, чтобы выследить своих строптивых девчонок, и не расположен препираться с размахивающими стволами смертными. Если герои уничтожат древнего вампира, для бааван ши они навсегда станут любимыми избавителями и в будущем всегда могут рассчитывать на помощь в «Дикой розе Ирландии».

Колин Хини Кешил: используй параметры древнего вампира («Дневник авантюриста»). Особенность Колина Кешила обращение заставляет его жертв подниматься в виде бааван ши. Он имеет навык *знания (гэльский) d10.*

СВЯЩЕННАЯ ТРОПА ВОЙНЫ

Местоположение: *Медвежья гора (уровень страха 4), через какое-то время после захвата Дэдвуда Кастером (второй эпизод кампании).*

На тропе неподалеку от Дэдвуда герои встречают небольшой поисковый отряд очевидно набожных и благочестивых людей. У некоторых из них видны свежие перевязанные раны. Их предводитель, Савл, рассказывает всем, кто спросит, следующую историю.

— *Нас здесь частенько преследуют разъяренные сиу, мистер. Сестра Белинда, глава нашей общины, решила положить этому конец. Она никогда не оставляла без внимания зло, которое одни люди причиняют другим, и потому решила встать между солдатами и сиу. Она пыталась явить Чудо. Я видел ее лицо, и в какой-то момент понял — что-то пошло неправильно. В ее глазах промелькнула печаль. Потом она бросилась прочь, вереща, словно летучая мышь, и ускакала на лошади на север от Дэдвуда. С тех пор никто не видел ее.*

Если герои не соберутся предложить помощь, община не постесняется попросить напрямую: «Господь не просто так сводит людей! Мы бы высоко оценили вашу помощь».

Выслеживание, выживание или иные способы — к примеру, разговоры с местными сиу — позволят напасть на след сестры Белинды Мэй Карлин. Претерпев кризис веры, она отправилась к северной развилке Шайен-ривер, откуда повернула на восток и поскакала прямиком к священной для сиу Медвежьей горе. К несчастью, она вляпалась прямиком в Воронье гнездо. См. полное описание Медвежьей горы на стр. 77.

БОЙ НА СМЕРТЬ

Группа неофитов Танцующих с Духами направлялись к Медвежьей горе испросить наставления у духов и принять основы ритуала из уст мудреца пайютов. В пути они были атакованы боевым отрядом последователей Ворона под предводительством шамана-фанатика по имени Лишенный Плоти; какое-то время они сражались, после чего обе стороны предпочли отступить и взять передышку. Сейчас отряды врагов встали лагерями у подножия горы, прекрасно зная, что грядет ещё одна битва, в которой не будет места пощаде.

Прежде чем это сражение началось, сестра Белинда выехала на дозорных последователей Ворона, даже не заметив их. Те сбили её с коня и моментально связали как индейку ко Дню Благодарения. Теперь они пытаются понять, что делать с неожиданной пленницей. Разведчики из лагеря Танцующих с Духами видели похищение, но они понятия не имеют, что это за странная белая женщина, и затрудняются решить, как им следует поступать. Как раз в этот мо-

мент прибывает отряд, и именно героям предстоит каким-то образом разрешить ситуацию.

Воины Ворона (по двое на каждого из героев): см. стр. 260.

Воины пайюты (5): используй параметры индейца воина («Deadlands: Книга Маршала»). Позволь игрокам управлять этими статистами в бою.

Лишенный Плоти: дикая карта. Используй параметры шамана Ворона на стр. 264.

Сестра Белинда Мэй Карлин: используй параметры чудотворца («Deadlands: Книга Маршала»). Она страдает от двух уровней усталости (ушибы и ссадины), а из-за пережитого кризиса её значение *веры* упало до d6. Пока что ей так и не удалось восстановить веру.

ЭТОТ ОТЕЛЬ СЛИШКОМ МАЛ

Местонахождение: *Денвер, Колорадо (уровень страха 2).*

В этой истории о мстительных призраках героев может нанять поработать «охотниками за приведениями» владелец отеля «Браун палас», Генри Браун. Он богат и находится в отчаянном положении, так что герои имеют шансы выторговать достойную оплату. В ином случае они могут быть постояльцами, застигнутыми стычкой призраков.

ВРАЖДА ПРИЗРАКОВ

«Браун палас» в буквальном смысле первый из подобных отелей — треугольное десятиэтажное здание с фасадом из красного кирпича и просторным атриумом. На 1880-й год это вершина роскоши. К несчастью, верхний этаж отеля населяют ищущие отмщения призраки.

Отель построен на артезианском колодце, вода из которого проведена почти во все комнаты. Изначально, в 1850-х годах, этот колодец принадлежал семейству Уилксов. Элмер Уилкс и его родня были убиты за эту воду в 1853-м, и их души так и не отправились в Земли Охоты.

На этом месте был построен салун «Закат», но просуществовал недолго. Оказалось, что скважина, питающая водой помпу в салуне, уходит на глубину более семисот футов, чего достаточно для снабжения куда более крупного предприятия. В 1876-м году владельцы «Заката», Рольф Шоллер и Мэтью Блиш, получили щедрое предложение о продаже, но отказались принять его. Что ж, им все равно щедро заплатили — полновесным свинцом — и надежно уложили отдохнуть.

Отель «Браун палас» населили две группы призраков, одну из которых возглавляет мертвый патриарх Элмер Уилкс, а во главе второй стоят предприниматели Шоллер и Блиш. И те, и другие считают себя законными владельцами этого места и желают уничтожить враждебную группировку, вот только призракам не дано убить призраков.

ЛИНИИ ФРОНТА

Обе стороны пытаются вербовать себе в помощь живых союзников. Кое-кто из пока ещё не умерших людей имеет дело с магией и знает толк в экзорцизме, рассудили призраки, а значит именно они способны помочь в деле уничтожения противника. По большей части призраки пугают постояльцев именно попытками пообщаться — далеко не у каждого хватает выдержки даже просто взглянуть на привидение. Но всё скорее всего изменится с появлением героев.

Отряд может выйти на контакт с призраком Элмера Уилкса, тенями Шоллера и Блиша, а то и со всеми разом. Каждая сторона считает себя настоящими хозяевами отеля и просит помощи в изгнании других, «злых», духов. Для всей этой братии в порядке вещей устроить посреди ночи призрачную перестрелку, пусть даже они могут только ранить друг друга. С каждой стороны выступает по шесть призраков.

Пусть герои решают сами, встанут ли они на чью-то сторону или просто откроют сезон охоты на всех и каждого призрака в отеле. В последнем случае прагматичные призраки объединятся и выступят против внешней угрозы единым фронтом.

ПРИЗРАКИ "БРАУН ПАЛАС" (12)

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d10, маскировка d12, храбрость d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Бесплотный:** призраки нематериальны и не получают урона от немагического оружия. Магия и магическое оружие действуют как обычно.
- **Невидимость:** призраки невидимы, но в любой момент могут стать видимыми (обычно для наведения ужаса). На атаки, направленные против невидимой цели (если атакующие знают о присутствии призрака), налагается штраф –6.
- **Неупокоенный:** фундамент отеля «Браун палас» — это якорь, привязывающий призраков к миру живых. Они не могут удаляться более, чем на милю от якоря, а если его переместить, будут вынуждены отправиться следом.
- **Ночные кошмары:** хоть призрак и не взаимодействует напрямую с привязывающим его объектом, он может влиять на сны людей в его «владениях». Это действует как изъян ночные кошмары.
- **Полтергейст:** раз в день каждый из призраков может поднять бурю из предметов в области, соответствующей большому шаблону. Буря передвигается на 2d6 клеток в раунд, если призрак того желает. Персонажи в пределах шаблона каждый раунд получают 2d4 урона. Буря длится 2d6 раундов. Не забудь держать длительность в тайне от игроков.
- **Слабость (магия):** только обряд экзорцизма или иные магические атаки навсегда избавят дух от страданий.
- **Ужас:** каждый, кто увидит призрака из «Браун палас», должен совершить проверку храбрости.

ВСТРЕЧИ И СТЫЧКИ

На Диковинном Западе не продохнуть от чудовищ, однако владения Войны могут похвастаться некоторым количеством своих собственных пугал. Здесь описаны жуткие мерзавцы и твари, что таятся на Высоких равнинах и сеют ужас, переправляя добычу своим тайным хозяевам — Жнецам.

Не забывай, что существа и персонажи, обладающие статусом диких карт, значительно опаснее всех прочих. Дикие карты отмечены в этой главе маршальским значком, вот таким [X].

ЧУДОВИЩА

БААВАН ШИ

Бааван ши выглядят как прекрасные юные девушки, но на самом деле это ужасающие создания, питающиеся человеческой кровью. Они пользуются своей красотой, чтобы заманить молодых мужчин в свои когти, после чего пьют их кровь и иногда воруют их добро. Бааван ши нуждаются в крови для выживания, но её им требуется не особенно много. Поскольку у этих вампиров нет необходимости убивать своих жертв, они довольно часто находят способы затеряться среди людей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d8, знание (гэльский язык) d6, лазание d8, маскировка d8, провокация d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Особенности

- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 к выходу из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона.
- **Похищение крови:** бааван ши способны похищать кровь через прикосновение. Каждый раунд совместного контакта кожа к коже они могут выпивать у жертвы около пинты крови, отчего та получает уровень усталости, если не проходит успешно проверку выносливости. Оказавшись таким образом при смерти, жертва падает без чувств, и если из неё выкачать ещё одну пинту крови, погибает. Жертва ничего не ощущает, на коже не остается никакого следа. Внимательный наблюдатель, успешно пройдя проверку внимания (–2), замечает капли крови на коже жертвы.
- **Слабость (железо/соль):** бааван ши не выносят присутствия железа и соли. Каждое касание одного из этих веществ наносит им 2d10 урона.
- **Слабость (солнечный свет):** бааван ши вполне способны терпеть солнечный свет, но очень не любят его. Под прямыми лучами солнца они страдают от штрафа –2 на все проверки параметров. Непрямое воздействие солнца снижает этот штраф до –1.
- **Ужас:** любой, кто понимает истинную суть бааван ши, должен пройти проверку храбрости.

БАРРАКУДА-УДИЛЬЩИК

Изначально выведенные обитателями Башни Дьявола для охраны водных входов в подземелья, эти чудовища сумели выбраться на восток по течению Миссури, а оттуда распространились по всему Мистическому Западу. Они отдаленно напоминают длинных серебристых барракуд и кочуют большими косяками. У них имеются тонкие кнутообразные усики, которыми они оглушают крупную жертву перед тем, как начать рвать её своими бритвенно острыми зубами. Обычно эти твари плавают во мраке у речного дна, так что нападение почти всегда оказывается неожиданным.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d8, маскировка d8.
Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Особенности

- **Водный:** шаг 8.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Ужас:** когда открывается ужасная сущность барракуд-удильщиков, все свидетели должны пройти проверку храбрости против страха/тошноты.
- **Ядовитые усики:** жертва, которую коснулись усики барракуды-удильщика, должна пройти проверку выносливости и в случае провала оказаться в шоке. Если жертва в результате атаки оказывается в шоке повторно, она получает ранение. При необходимости обратись к правилам по утоплению («Дневник авантюриста»).

Ужасы Высоких равнин

Многие создания из числа описанных в «Книге Маршала» встречаются по всей территории владений Войны.

Среди них адская оса, блуждающий огонек, бугимен, вендиго, висельный судья, гончая Гавриила, горный кот, гремлин, гремучник, грязеглот, кладбищенский волк, костяной демон, кроволока, летучий дьявол, лоскутный человек, лютый волк, меняющий кожу, мозговой червь, нарывник, каркажу, несущий оспу, носферату, ночной ворон, ночной охотник, оборотень, ожившая окаменелость, ожившая рука, перекати-боль, плачущая вдова, плачущий туман, пожиратель грехов, ползучая шкура, призрак, пугало, репликант, седельная колючка, скоп, стая прожор, степной клещ, стрекотач, джекалоп, стуканец, техасский кишкокрут, техасский кровосос, тоннельная тварь, уктена, упырь, ходячий мертвец, человек с шеста, чёрный полк и ядовитая дама.

Бизоночеловек

Бизоночеловек выглядит как здоровенный громила с головой бизона и ужасными когтистыми лапами, которыми запросто способен оборвать человеку руки и ноги. Это индейский дух-хранитель бизонов. Бессмысленное повсеместное уничтожение стад этих животных заставило его принять физическое обличье, и с тех пор он несет месть по просторам Мистического Запада. К счастью, существует всего один бизоночеловек, однако с каждым новым убитым бизоном он становится всё сильнее. Берегитесь, охотники на бизонов!

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d10, сила d12+1, выносливость d12.
Навыки: внимание d6, драка d12+1, запугивание d12.
Шаг: 10; **защита:** 8; **стойкость:** 10+1.
Черты: круговой удар+.
Особенности

- **Броня +1:** грубая шкура защищает бизоночеловека.
- **Затаптывание:** подобно стаду бизонов, бизоночеловек может топтать врагов своими огромными копытами. Каждый раунд во время перемещения бизоночеловек может двигаться прямо через клетку, занятую врагом. Это свободное действие. Цель должна совершить проверку ловкости (–4) и в случае провала получить 2d12 урона.
- **Когти:** сила + d8.
- **Кровавая жатва:** за каждую тысячу бизонов, убитых кем угодно в радиусе 300 миль от местонахождения бизоночеловека, он получает дополнительную ступень силы, размер +1, а также налагает дополнительный штраф –1 на проверки храбрости, которые должен проходить тот, кто его увидит.
- **Размер +2:** рост бизоночеловека составляет почти 8 футов, а весит он более 300 фунтов.
- **Ужас (–1):** увидевший бизоночеловека должен пройти проверку храбрости (–1).

Горлорез

Бойцы, способные перемещаться тихо и убивать быстро, ценятся во владениях Войны. Великие железнодорожные войны стали причиной многих крупных сражений, но это

не значит, что в тёмных уголках перестали резать глотки.

Чудовища, известные как горлорезы, — это восставшие трупы бедолаг, захлебнувшихся собственной кровью. Их легко узнать по рассеченному от уха до уху горлу. Каждый горлорез носит при себе здоровенный бритвенно острый нож, с помощью которого раз за разом он достигает своей единственной цели — прикончить ещё кого-то тем же способом, которым когда-то был убит сам. Эти ублюдки понимают толк в скрытности и предпочитают нападать сзади.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d12, маскировка d12.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8.

Особенности

- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона.
- **Нож:** сила + d8. Нож горлореза невероятно остёр и никогда не затупится. Если покойник выпустит его из руки, нож просто исчезает.
- **Сверхъестественная скрытность:** горлорез никогда не получает никаких штрафов на проверки маскировки, в какой бы местности ни находился.
- **Ужас:** зрелище мрачно скалящегося горлореза требует проверки храбрости.

ДВА ЛИЦА

Когда-то эти создания были лишь сказками, которыми шайены пугали непослушных детей, чтобы те слушались старейшин, однако Судный День подарил им физическое воплощение. Два лица выглядит как индейский воин, но имеет второе лицо на месте затылка. Ушей у него нет. Он худой и жилистый, а длинные пальцы на его руках заканчиваются острыми чёрными когтями.

Два лица охотится только на детей, он съедает их уши и выпивает кровь. Если два лица в течение двух недель не отведает детских ушей, он проголодается и сгинет. Большую часть времени монстр проводит, охотясь и таясь в тенях.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d12, выслеживание d12, драка d10, запугивание d8, лазание d10, маскировка d12, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8+1.

Снаряжение: лук, 20 стрел.

Особенности

- **Броня +1:** два лица имеет толстую дубленую шкуру.
- **Зубы:** сила + d4. Два лица может укусить двух близко стоящих противников, не получая штрафа за несколько действий.
- **Когти:** сила +d6.
- **Леденящий взор:** в качестве действия два лица может поймать взгляд противника и совершить встречную проверку характера. В случае победы чудовища, цель оказывается в шоке. Если два лица получает подъём, его враг парализован и не способен даже говорить в течение 2d6 часов.
- **Неуязвимость:** два лица невозможно уничтожить иначе, как использовать его слабость — соль. Если повергнуть его любым другим способом, на следующую ночь он вернётся, чтобы отомстить своему обидчику.
- **Размер +1:** два лица на голову выше среднего ковбоя.
- **Слабость (свет):** любой источник света, за исключением луны или звезд, налагает на все проверки параметров два лица штраф –2.
- **Слабость (соль):** два лица не переносит прикосновения соли. Горсть соли, брошенная в создание, игнорирует броню и наносит ему d8 урона. Бочонок соли, вываленный на тварь, нанесет ей 3d10 урона.
- **Ужас (–1):** два лица имеет ужасающий облик, требующий проверки храбрости (–1).
- **Трофей:** меченый, поглотивший мистическую сущность двух лиц, получает черта шестое чувство, как если бы у него на затылке появилась вторая пара глаз.

ДЕРЕВЯННЫЙ ИНДЕЕЦ

Всем знакомый деревянный индеец — это восьмифутовая статуя, сравнимая размерами с небольшим деревом. На голове его тщательно вырезан военный убор из перьев, в одной руке он держит связку сигар, в другой — томагавк. Лицо его сурово, прищуренные глаза словно бы постоянно устремлены на некий воображаемый горизонт. Использование силы увидеть сверхъестественное позволит понять, что внутри деревянного болвана обитает привязанный к нему могучий дух. Деревянные индейцы оживают, чтобы мстить за обиды индейцев, но делают это лишь по ночам.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d12+4, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d8, драка d10.

Шаг: 4; **защита:** 7; **стойкость:** 11+4.

Черты: круговой удар+.

Особенности

- **Бесстрашный:** деревянный индеец невосприимчив к эффектам страха и запугивания.
- **Броня +4:** деревянный индеец вырезан из цельного дуба.
- **Крепкий:** не получает ранения от повторного введения в шок.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из шока, не получает дополнительного урона от прицельных атак, невосприимчив к ядам и болезням.
- **Размер +2:** это восьмифутовый деревянный истукан, который весит порядка 800 фунтов.
- **Томагавк:** сила +d8.
- **Ужас:** увидевший двигающегося деревянного индейца должен пройти проверку храбрости.

КОВАРНЫЙ ПОДСТРЕКАТЕЛЬ

Это чудовище выглядит как человек в безупречном чёрном костюме, цилиндре и с тросточкой в руке. Оно может появиться везде, где есть шанс подтолкнуть толпу к насилию. Обратившись к людям, подстрекатель использует свои таланты, побуждая обычно миролюбивых обывателей к ужасной жестокости. После этого чудовище скрывается, чтобы вызвать проблемы в других краях. Коварный подстрекатель может появиться в любом месте, где чаша народного гнева готова переполниться, и всегда старается добиться наихудшего исхода.

Коварного подстрекателя можно встретить случайно, но такая встреча всегда должна приводить к какому-то приключению, а не просто оканчиваться дракой. Подстрекателя всегда окружают фанатичные крикуны и громилы, готовые пробить пару голов и таким образом неосознанно служащие Войне. Обычно это бандиты и стрелки, однако при подходящих обстоятельствах любой персонаж может начать искать повод перевернуть всё вверх дном.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d10, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d12, верховая езда d6, драка d6, запугивание d12, знание (окрестности) d10, знание (изменение внешности) d12, маскировка d8, провокация d12, стрельба d6, убеждение d12+2, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Снаряжение: дерринжер, трость (сила+d4).

Черты: железная воля, мастер (убеждение).

Особенности

- **Демагогия:** если есть возможность обратиться к толпе, коварный подстрекатель способен подавить волю слушателей и убедить их прибегнуть к насилию. Это работает так же, как сила кукла, за исключением того, что не требует пунктов силы, а также подстрекатель может воздействовать на всех статистов, которые слышат его, в пределах радиуса, равного его удвоенной смекалке (24 клетки). Коварный подстрекатель проходит встречную проверку убеждения против групповой проверки характера (с диким кубиком) толпы. В случае победы подстрекателя толпа совершает единичный акт насилия, внушенный ей чудовищем.
- **Кукла:** коварный подстрекатель может подчинять волю одного человека, успешно пройдя проверку убеждения. Это работает

так же, как сила кукла, но не требует траты пунктов силы для применения и не может поддерживаться дольше, чем три раунда.
- **Чертовски скользкий:** коварный подстрекатель может начать поединок воли, используя свой навык убеждения против смекалки цели.

ЛУГОВЫЕ ПИРАНЬИ (СТАЯ)

Эти мелкие хищники выглядят со стороны практически неотличимо от родственников сусликов — луговых собачек, и живут так же, как и они, в обширных норных «городах», выкопанных на лугах или просторных полях. Кроме того, как и луговые собачки, пираньи общаются при помощи громкого лая и визга. На этом, партнёр, сходство кончается. В реальности эти мелкие поганцы состоят из трех вещей — шерсти, зубов и неутолимого голода. Даже один такой — уже неприятность, но поодиночке они не встречаются. Если уж луговые пираньи окопались где-то, будь уверен, что их там будет несколько дюжин, если не сотен. Просто, чтобы ты ориентировался, скажу, что двенадцать луговых пираний — это стая величиной со средний шаблон на поле боя.

Подобно барракудам-удильщикам, луговые пираньи были выведены в древние времена обитателями Башни Дьявола для охраны территории вокруг их жилища. Однажды выпущенные на волю они расселились по всем Высоким равнинам. В глухих уголках города луговых пираний могут разрастаться до невероятных размеров, в одном таком месте может обитать до трех сотен смертоносных пушистых тварей. Любое живое существо, забредающее туда, оказывается в считанные минуты обглодано до костей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d10.

Шаг: 8; **защита:** 9; **стойкость:** 7.

Особенности
- **Зубы:** луговые пираньи каждый раунд совершают десятки укусов, автоматически попадая и нанося 2d6 урона всем в пределах шаблона. Урон применяется к наименее защищенной части тела цели.
- **Разделение:** луговые пираньи достаточно высоко организованы для того, чтобы разделиться на две стаи поменьше (малый шаблон), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. Стойкость этих стай сокращается на 2 (до 5 у каждой).
- **Рой/стая:** защита +2, средний шаблон. Режущие и колющие атаки не наносят урона. Атаки с площадным эффектом работают как обычно. Герои могут использовать силу каждый раунд, чтобы давить скалящихся зверьков.
- **Стойкие паршивцы:** если стая получает ранение, она не рассеивается, а уменьшается до малого шаблона (как в случае использования особенности разделение).
- **Ужас:** зрелище стаи жрущих луговых пираний требует проверки храбрости против страха/тошноты.

МСТИТЕЛЬ

Рассказывают, что рослый ковбой, одетый в чёрное, разъезжает на бледной лошади, скрывая лицо в глубокой тени широкополой шляпы. Газеты называют мрачную фигуру, странствующую от города к городу на Спорных Территориях, «Мстителем». Въезжая в город, он первым делом отправляется на поиски законников. Он ищет их, чтобы пристрелить на месте — вот так запросто.

В полдень тринадцатого числа каждого месяца зловещий всадник въезжает в город и вызывает на дуэль главного представителя закона. Единственные слова, которые вообще хоть иногда изрекает это существо — имена его жертв, он произносит их хриплым шёпотом, который способны услышать только законники.

Мститель — это собирательный образ всех мёртвых преступников Запада. Он воплощенный дух ненависти и неподчинения законам. Учитывая, сколь беззаконны сейчас Спорные Территории, Мститель — одно из самых коварных и разрушительных созданий Жнецов. Там, где проезжает он, не остается места закону.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, внимание d12, выслеживание d12, драка d8, запугивание d12+2, стрельба d12+2, храбрость d12+1.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Черты: беспощадный, быстрая реакция, дуэлянт (выдержка 5), меткий стрелок, стрельба от бедра+, твёрдая рука.

Особенности

- **Армейский кольт.44:** когда в оружии кончаются патроны, Мститель тратит один раунд, чтобы крутануть отлично смазанный барабан, что является одновременно поединком воли с использованием запугивания. Когда барабан останавливается, револьвер вновь оказывается полностью заряжен.
- **Несгибаемый:** Мститель невосприимчив к эффектам страха и поединков воли (за исключением таковых в ходе дуэли).
- **Неуязвимость:** Мститель может оказаться в шоке, но никакая атака (обычная или магическая) не может нанести ему ранения, за исключением тех, что соответствуют условиям его слабости.
- **Слабость (законники):** Мститель может пострадать только от прицельного выстрела в сердце (штраф –4), произведённого рукой официального служителя закона.
- **Трофей:** меченый, поглотивший мистическую сущность Мстителя, с этого момента получает только половину урона от путь законников.

МУСОРНЫЙ СКОП

Мусорный скоп (сокращенно от «скопление») встречается только на полях сражений Великих железнодорожных войн. Это чудовище составлено не только из трупов, это мешанина мертвой плоти, а также частей и обломков механических устройств, оживленная силами могущественного маниту. Мусорные скопы Колдрона встроили в себя детали автоматонов Хельстромма и механических пауков, а также части паровых экипажей, мотоциклетов и гирокоптеров. Они постоянно добавляют в свою массу механизмы и трупы, тем самым увеличивая собственную силу.

Мусорные скопы используют свои конечности и любое подходящее оружие, чтобы убивать всех живых людей, которых встречают.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, драка d10, запугивание d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 11+2.

Снаряжение: мусорные скопы могут использовать оружие по количеству имеющихся рук, а также те устройства и механизмы, которые сумели поглотить.

Особенности

- **Бесстрашный:** скопы невосприимчивы к эффектам страха и запугивания.
- **Броня +2:** мусорный скоп покрыт обломками брони и листами призрачной стали, что дает ему определенную защиту.
- **Когти:** сила + d4. Сила зависит от количества трупов и механизмов в составе скопа.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 к попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Не получает штрафов за ранения.
- **Проблемы с координацией:** эти чудовища способны использовать любое оружие и устройства, которые успели поглотить, но все их атакующие проверки страдают от штрафа –2 из-за плохой координации движений.
- **Пулемёт Гатлинга:** мусорный скоп начинает с одним пулемётом, вросшим в его тело. Также при нём запас в 20 патронов.
- **Размер +2:** мусорный скоп начинает с массы в два трупа и две машины.
- **Скоп:** потратив раунд, чудовище может присоединить к своей массе труп или механизм. За каждый труп после второго сила и выносливость скопа повышаются на одну ступень. Кроме того, его размер увеличивается на 1. Поглотив устройство, скоп получает возможность использовать его как полностью исправное. Поглощение раз-

битой машины занимает 10 минут и добавляет по +1 к значению шага и брони. Чудовище не получает штрафов за несколько действий до тех пор, пока количество совершённых им в раунд действий не превышает количество трупов, из которых он состоит. Скоп может вобрать в себя вплоть до 10 тел (сила и выносливость d12+7, размер +10), шести машин (броня +6, шаг 10) и трёх встроенных устройств.

- **Слабость (голова):** атаки, направленные против основной головы мусорного скопа, наносят +2 урона до общего значения +6. Проверка внимания (штраф –1 за каждое состоящее в скопе тело) позволяет выявить, какая из множества голов — основная.
- **Ужас (–2):** любой, кто повстречался с мусорным скопом, должен пройти проверку храбрости (–2).

НОСФЕРАТУ ДРЕВНИЙ

«Древние» — это те из носферату, что были достаточно могущественны или хитроумны, чтобы суметь пережить поражение маниту в Великой Войне Духов. Ничего удивительного, что лишь несколько древних кровососов сумели перетерпеть столь длительное иссушение, веками скрываясь в пещерах или позабытых развалинах.

Древние носферату выглядят так же, как и прочие твари этого племени, за исключением того, что все они крайне жирны и раздуты. Эти твари редко носят что-либо из одежды кроме простой набедренной повязки, перемещаются с устрашающей скоростью и распространяют могильный смрад. Загляни в «Deadlands: Книга Маршала», если хочешь узнать больше про носферату.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d8, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d12, запугивание d10, колдовство d12, лазание d12, маскировка d12+1.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 10+2.

Черты: боевая ярость+.

Силы: кукла, телекинез, усилить/ослабить параметр, ускорение.

Пункты силы: 20.

Особенности

- **Бесстрашный:** носферату древние невосприимчивы к эффектам страха и запугивания.
- **Броня +2:** шкура древних носферату затвердевает от времени так сильно, что дает неплохую защиту.
- **Захват:** древний носферату может пытаться взять противника в захват по обычным правилам. Пока захват не разорван, жертва получает урон от укуса каждый раунд.
- **Зубы/когти:** сила + d4.
- **Могильный смрад:** древние носферату распространяют столь ужасную вонь, что все находящиеся рядом враги должны каждый раунд проходить проверку выносливости и в случае провала оказываться в шоке.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 к попыткам выйти из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Не получает штрафов за ранения.
- **Неуязвимость:** древние носферату могут оказаться в шоке по обычным правилам, но получают ранения (и могут быть уничтожены) только с помощью своей слабости.
- **Обращение:** любой, кто был убит укусом древнего носферату, через d4 часа восстает в качестве носферату («Deadlands: Книга Маршала») под контролем Маршала.
- **Слабость (сердце):** прицельная атака в сердце добавляет +4 к урону. Более того, для этого не нужен осиновый кол. Прекрасно подойдут и пули… Хотя у кольев есть определённый колорит.
- **Слабость (солнечный свет):** древние носферату получают уровень усталости за каждый раунд, проведённый под солнечными лучами. Если они окажутся при смерти, дальнейшее пребывание (около 10 секунд) под солнцем превратит их в прах. Уровни усталости, полученные таким образом, снимаются только свежей кровью. Одной пинты хватит, чтобы снять их все.

- **Ужас (–2):** древние носферату — ужасающие создания, и всякий, кто видит их, должен пройти проверку храбрости (–2).

Оживший дом

На окраинах городов иногда пробуждаются к жизни загадочные создания. Это чудовище — живое существо, внешне выглядящее как жилой дом. Сходство соблюдается до мелочей, внутри даже имеется мебель, ковры, книги и всё, что только на ум придет. Однако истина в том, что это громадный слуга Жнецов.

Каждый раз, как кто-то селится под этой негостеприимной крышей, чудовище начинает изображать дом с привидениями. По мере того, как слухи об этом распространяются, местный уровень страха увеличивается на 1.

Никакие традиционные способы изгнания призраков в данном случае не срабатывают. Оживший дом часто подбрасывает героям фальшивые улики и ложные ниточки, уводящие их от его истинной сущности. Он может даже позволить им обнаружить труп в потайной комнате и подтолкнуть их к догадке, что это и есть якорь, привязывающий призрака к миру живых.

Дом имеет практически полную власть над своими внутренними помещениями и может изменять уровень влажности и температуру в пределах двадцати градусов. Он способен перемещать мебель и даже по собственному желанию изменять планировку, создавая тупиковые комнаты, фальшивые двери и изобретая прочие подобные ухищрения, чтобы обмануть посетителей, а то и вовсе запереть их навечно, обрекая на голодную смерть.

Есть всего пара указаний на то, что строение лишь кажется обычным жилым домом. Поскольку у чудовища недостаточно мистической силы, чтобы полностью влиять на окружающую его действительность, в городском архиве не будет никаких упоминаний о существовании строения в этом месте. Также вокруг старого особняка не будет двора или даже дорожки, ведущей ко входной двери.

Внешне оживший дом выглядит как большой трехэтажный особняк в стиле американской готики. Справа на переднем фасаде возвышается башенка, от которой влево тянется навес над крыльцом. Он всегда будет окрашен в унылый серый цвет, краска заметно облезшая. Ощущение висящей в воздухе враждебности распространяется от строения, сами его окна выглядят как недобро светящиеся глаза.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d12, сила d12+6, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d10, драка d8, запугивание d12+1, метание d10.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 18+2.

Особенности

- **Броня +2:** это свойство относится только к дому, но не к мебели и прочим деталям интерьера.
- **Изменение внутренней атмосферы:** кроме управления температурой и влажностью, дом может создавать потоки воздуха. Сочетая эти способности, он способен посылать волны жара, которые ковбои могут принять за активность призраков, если успешно не пройдут проверку смекалки (–2). Также он может создавать области холода, чтобы запутать героев.
- **Ночные кошмары:** дом может насылать кошмары на любого, кто заснет в его стенах. Обычно он выбирает для этого одиночную цель. Это работает точно так же, как изъян ночные кошмары, за исключением того, что, проведя ночь в ожившем доме и насмотревшись кошмаров, герой теряет фишку.
- **Полтергейст:** дом может швырять собственную мебель в героев (сила + d4). Мебель наносит несмертельный урон, тогда как ножи, осколки стекла и прочие острые предметы наносят сила + d6 смертельного урона. Дом способен производить до пяти таких атак в раунд без штрафов за несколько действий.
- **Размер +9, гигантский:** оживший дом — это трехэтажный особняк в стиле американской готики. Он так же велик, как… Ну, ты понял. На атаки, направленные против него, налагается штраф +4. Кроме того дом обладает тяжелой броней, а когда он ата-

кует, считается, что он использует тяжёлое оружие. Он может использовать свой размер, чтобы давить противников массой (сила + 9), только в том случае, если они находятся в подвале.

- **Туманные воспоминания:** эта способность воздействует на сознание соседей. Все в пределах радиуса в пять миль от дома помнят, что он «всегда тут стоял». Воспоминания эти даже включают прошлых жильцов и тому подобные детали.
- **Ужас (–2):** когда открывается истинная природа ожившего дома, все, кто это осознал, должны пройти проверку храбрости (–2).
- **Хозяин в доме своем:** дом полностью контролирует двери, окна, мебель и даже книги, являющиеся частью его интерьера. Ничего не выйдет сделать с ними, если дом этого не хочет. Впрочем, урон самому чудовищу наносят только атаки, направленные непосредственно против него. Сломанная мебель и безделушки только злят его.

ПАНЦИРНИК

Панцирники — это членистоногие, которые размножаются, откладывая быстро вызревающие яйца в трупы животных или людей. Сама тварь напоминает здоровенное насекомое-чешуйницу с фасетчатыми глазами, бледным панцирем и шестью заостренными лапами.

Молодняк панцирников легко спутать с ходячими мертвецами. Создание контролирует тело, просовывая свои лапы в его руки и ноги. Из-за того, что тварь не управляет движениями головы, та просто свешивается на бок, а мёртвые глаза слепо таращатся в никуда. Если панцирника ранить, труп опадает на землю, являя миру щёлкающий и дергающийся членистоногий кошмар.

Молодой панцирник

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выслеживание d8, драка d8, лазание d8, маскировка d8, стрельба d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 4+1.

Особенности

- **Броня +1:** тело, в котором скрывается молодой панцирник, обеспечивает достаточно защиты, чтобы давать ему единицу брони. Это работает, только пока тварь не выбирается из своей мёртвой оболочки.
- **Мёртвая оболочка:** молодые панцирники на момент встречи с противником обычно ещё скрываются внутри трупов. Тело может поглотить одно ранение, после чего опадает словно отвратительный костюм из плоти.
- **Размер –2, мелкий:** молодняк панцирников не крупнее домашней кошки. Противники получают штраф –2 к попытками поразить это маленькое существо. Это работает, только когда тварь выбирается из своей мёртвой оболочки.
- **Ужас:** панцирники — чуждые и отвратительные существа, один только вид любого из них заставляет пройти немедленную проверку храбрости.
- **Укус:** сила + d6. Эта атака возможно только, когда панцирник оказывается вне своей мёртвой оболочки.
- **Ядовитый плевок:** 2/4/8; особое. Панцирники плюются ядом в противников, используя стрельбу (и получая +4, если не двигаются в этот раунд). Они всегда производят прицельную атаку в голову (штраф –4). Если комок яда находит цель, она должна пройти проверку выносливости и в случае провала ослепнуть на 3d12 минут.

Взрослый панцирник

Когда панцирник выбирается из трупа, ему требуется несколько дней, чтобы затвердел панцирь, также за это время тварь вырастает в размерах. Взрослый панцирник напоминает помесь здоровенной чешуйницы и сверчка. Лапы, от трех до четырёх футов длиной, удерживают луковичную голову, брюшко и грудной отдел, покрытые подрагивающими волосками и антеннами. Из пасти высовываются крупные жвалы. Движения твари неестественно плавны и омерзительны.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, выслеживание d8, драка d10, лазание d8, маскировка d8, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7+2.

Особенности

- **Броня +2:** панцирь взрослой твари защищает её достаточно хорошо, чтобы он получал две единицы брони.
- **Ужас (–1):** панцирники — чуждые и отвратительные существа, один только вид любого из них заставляет пройти проверку храбрости (–1).
- **Укус:** сила + d6.
- **Ядовитый плевок:** 2/4/8; особое. Панцирники плюются ядом в противников, используя стрельбу (и получают +4, если не двигаются в этот раунд). Они всегда производят прицельную атаку в голову (штраф –4). Если комок яда находит цель, она должна пройти проверку выносливости и в случае провала ослепнуть на 3d12 минут.
- **Яйцеклад:** успешно взяв жертву в захват, панцирник откладывает в её потроха яйца (сила + d6 урона). В течение d6 часов яйцо созревает, и из него вылупляется молодой панцирник, который наносит каждый раунд урон от укуса, пока жертва не погибнет. Яйцо можно извлечь до того, как это произойдет, успешно пройдя проверку лечения.

СУМРАЧНАЯ ТВАРЬ

Говорят, что эти создания были изначально паучьими духами, каким-то образом пробравшимися в наш мир в поисках сладкого мрака и не менее сладкой человеческой крови. Поскольку сумрачные твари всегда таятся в тенях или сумерках, а трупы этих существ обращаются в жирный дым, едва их коснется яркий свет, никто толком не знает, как они выглядят. На самом деле сумрачная тварь — это гуманоид при-

близительно с дюжиной когтистых ног и рук, что делает её отдаленно похожей на паука. Эти чудовища разумны до определённой степени и могут произносить простые фразы.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d12, маскировка 12+1, стрельба d10.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 11+2.

Особенности

- **Броня +2:** сумрачная тварь имеет холодную похожую на упругую резину шкуру, которая пружинит под ударами.
- **Зубы:** сила + d8.
- **Ледяной плевок:** 4/8/16; 2d6; ББ 1. пройдя проверку стрельбы, сумрачная тварь может выплёвывать во врагов смертоносные дротики чёрного льда.
- **Неуязвимость:** сумрачную тварь можно ранить, но она не погибнет, пока не будет уничтожено её сердце (см. далее). Получив достаточно ранений, чтобы оказаться при смерти, тварь уползает в своё логово, где возвращает сердце на положенное место. Через полные сутки отдыха она полностью исцеляется.
- **Похищение крови:** когда сумрачная тварь кусает противника и проходит проверку драки с подъемом, она также берет цель в захват. До тех пор, пока захват не прекращен, тварь выпивает пинту крови каждый раунд, отчего жертва получает уровень усталости, если не проходит успешно проверку выносливости. Оказавшись таким образом при смерти, жертва теряет сознание, а лишившись после этого ещё одной пинты крови, погибает. Иногда сумрачная тварь может утащить беспомощную жертву в своё логово, не убивая, чтобы позднее в спокойной обстановке отведать свежего мяса.
- **Размер +3:** сумрачная тварь значительно выше и шире человека.
- **Слабость (свет):** сумрачные твари не выносят яркого света. Они никогда не выбираются на улицу днем, а факелы и фонари неплохо их отпугивают. Внезапно оказавшись вблизи источника яркого света, сумрачная тварь тут же бежит в противоположном направлении на свой полный шаг и оказывается в шоке.
- **Спрятанное сердце:** сумрачная тварь способна вынимать своё чёрное ледяное сердце. Она прячет его в безопасности своего логова, когда отправляется выслеживать новых жертв. Лишь уничтожив это сердце, можно убить сумрачную тварь.
- **Ужас (–1):** любой, кто видит сумрачную тварь или слышит её неестественный жуткий голос, должен пройти проверку храбрости (–1).

ЛЮДИ

Пусть Мистический Запад и славится своими неугомонными чудовищами, которые только и ждут возможности поселить страх в людских сердцах, но самих людей тут всё-таки будет побольше. И порой причина роста уровня страха заключается всего лишь в человеческих деяниях. Иногда стоит оставить на пути расследования героев парочку ложных улик, чтобы заставить их думать, что в конце их ожидает чудовище, тогда как виной всему люди и только люди.

КОВБОЙ

Ковбои — символ американского Запада. И хотя Запад сегодня загадочнее, чем когда-либо, ковбои по-прежнему выезжают на равнины и перегоняют скот на рынки. В любом «коровьем городе» полно ковбоев, ищущих где бы выпустить пар.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d4, верховая езда d10, внимание d6, выживание d4, выслеживание d4, драка d8, запугивание d6, метание d6, провокация d6, стрельба d6, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** 0.

Изъяны: причуда, пустой кошелёк.

Черты: твёрдая рука.

Бывалый ковбой

Среди ковбоев встречаются по-настоящему матёрые ребята, странствующие по равнинам уже многие годы и способные доказать это.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d6, верховая езда d10, внимание d8, выживание d6, выслеживание d4, драка d10, запугивание d8, метание d8, провокация d6, стрельба d8, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6; **харизма:** 0.

Изъяны: причуда, пустой кошелёк.

Черты: истинное мужество, обитатель глуши, стальные нервы, твёрдая рука.

Снаряжение: кольт «Миротворец» двойного действия, 20 дополнительных патронов, краги, лассо, лошадь, седло.

Снаряжение: кольт «Миротворец» двойного действия, 20 дополнительных патронов, краги, лассо, лошадь, седло.

Семеро

Этот отряд самураев встал под знамена Чанга в 1877-м году. Семь ронинов явились в Дыхание дракона — крепость Чанга в Великом лабиринте — и предложили ему свои услуги. Они рассказали историю о том, как спасли японскую деревню от отчаянных разбойников, после чего были вынуждены бежать с родины.

К несчастью для Чанга, эти воины не слишком довольны своим новым господином, и это длится уже не первый год. Когда семь самураев уяснили, что Чанг и его люди не многим лучше тех самых разбойников, с которыми они столкнулись дома, в Японии, это открытие быстро отрезвило их. Они не желают обесчестить себя нарушением клятвы, принесенной Чангу, но также не желают больше быть частью его мелочных интриг.

Семеро сражаются за Чанга, но ясно дали ему понять, что честь не позволяет им совершать поступков, которые могут привести к нарушению кодекса бусидо. Чанг отправил Семерых охранять Мрачную драгоценность — принадлежащий ему нелегальный шахтерский поселок в Чёрных холмах, и пока это задание не ставит перед ними никаких моральных дилемм. На самом деле они вполне довольны, разъезжая по окрестностям на своих паровых мотоциклетах, подаренных Чангом.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d12, внимание d8, вождение d8, драка d12+1, запугивание d8, знание (английский язык) d6, стрельба d10, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 10; **стойкость:** 8+2; **харизма:** –2.

Изъяны: клятва (служить Чангу), кодекс чести, чужак.

Черты: блок+, боевая закалка, истинное мужество, командный голос, круговой удар+, несгибаемый, профессионал (драка), репутация, стальные нервы, хладнокровие.

Снаряжение: катана (сила+d10), лук, 20 стрел, паровой мотоциклет, самурайские доспехи (броня +2).

Спецотряд Агентства по устранению опасностей ("Чистильщики")

Бывают случаи, когда сотрудник Агентства понимает, что в одиночку уже не справляется. Тогда полевой оперативник отправляет запрос в региональное отделение Агентства. Спецотряды по устранению опасностей — более известные в Агентстве как «чистильщики» — расквартированы в каждом региональном отделении как раз для подобных случаев. Западное бюро содержит по одному такому отряду в Денверском и Дэдвудском региональных отделениях, а также дополнительный отряд, приписанный непосредственно к денверскому КИП. Стандартный отряд состоит из пяти бойцов, но это количество может изменяться.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: анализ текста d6, внимание d10, драка d8, запугивание d8, знание (законы) d6, знание (оккультизм) d6,

лазание d8, маскировка d8, провокация d6, стрельба d12, уличное чутье d6, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 7; **стойкость:** 5+2; **харизма:** 0.

Изъяны: заносчивость, клятва (служить Агентству).

Черты: агент (ранг 1), быстрая перезарядка, быстрая реакция, быстроногость, рок-н-ролл!, уклонение, хладнокровие.

Снаряжение: взрывные часы, значок Агентства, кобура для быстрого выхватывания, подсапожный нож (сила + d4), револьвер гатлинга, чёрный пыльник (броня +2), три коробки по 50 патронов, 1 запасной магазин, $175

ТЕХНИК АГЕНТСТВА

Может, полевые агенты и загребают всю славу, но по-хорошему львиная её доля должна принадлежать техникам денверского комплекса, которые без устали работают над разработкой новых полезных механизмов. Эти бравые парни трудятся день и ночь, изучая, разрабатывая, конструируя и тестируя те самые игрушки, которые полевые агенты потом используют в своей работе. Изредка техники выбираются в поле для испытания своих изобретений, но по большей части первую серьезную проверку новое устройство проходит уже в руках оперативника!

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: безумная наука d10, внимание d10, вождение d6, знание (взрывчатые вещества) d10, знание (законы) d10, знание (инженерное дело) d10, знание (оккультизм) d10, знание (химия) d10, знание (шифры) d10, лазание d6, маскировка d6, ремонт d12, уличное чутьё d12, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5; **харизма:** 0.

Изъяны: клятва (служить Агентству), любопытство.

Черты: золотые руки, изобретатель, мистический дар (безумная наука).

Снаряжение: запасной магазин, значок и удостоверение Агентства, коробка на 50 патронов, набор инструментов, револьвер гатлинга, $100.

СЛУГИ ВОЙНЫ

У Войны много слуг, имя им — легион, но первый и самый главный его солдат и служитель это, без сомнения, Ворон. Характеристики Ворона ты найдешь в «Книге Маршала», а его фанатичные последователи описаны далее в этом разделе.

Последователи Ворона используют чёрную магию, аналогичную по свойствам мистическому дару (шаманизм). Это означает, что они не получают силу напрямую от духов природы. Вместо этого последователи Ворона взывают к маниту, чтобы те заставили духов природы вдохнуть силу в шаманические ритуалы. Духи природы, использованные таким образом, обычно оказываются осквернены до такой степени, что либо становятся новыми маниту, либо погибают. Так или иначе, возможности последователей Ворона не выходят за пределы шаманизма, ведь источником их сил всё равно являются духи природы.

ВОИН ВОРОНА

Братство Ворона вербует новых последователей из всех племен. Обычно к ним примыкают молодые воины, разочаровавшиеся в Старых путях и уверившиеся в неспособности старейшин хоть что-то противопоставить бледнолицым. Когда воин присоединяется к братству, он приносит клятву следовать слову Ворона, не задавая вопросов, служить делу Ворона прежде всего остального (в том числе семьи, племени и самого себя), а также увеличивать ряды братства, приводя новых достойных рекрутов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, выживание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d6, стрельба d8, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** 0.

Изъяны: клятва (служить братству Ворона), мстительность (крупный).

Черты: быстроногость, меткий стрелок.

Снаряжение: винчестер`73, кольт «Миротворец» двойного действия, 30 патронов, томагавк, лошадь.

Воин Ворона, ветеран

Жизнь последователей Ворона обычно сурова и коротка, но некоторым удается продержаться достаточно долго, чтобы подрасти в звании и сделать приключения стойких героев еще чуточку труднее.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d10, выживание d8, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d8, стрельба d10, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 7; **харизма:** 0.

Изъяны: клятва (служить братству Ворона), мстительность (крупный).

Черты: блок, боевая ярость+, быстроногость, меткий стрелок.

Снаряжение: винчестер`73, кольт «Миротворец» двойного действия, 30 патронов, томагавк, лошадь.

Громовая стража

Это отборные сверхъестественные телохранители, служащие Ворону и всем его двойникам. Обычно это от двух до четверых могущественных меченых. Большинство из них вынуждены служить Ворону после того, как потерпели поражение в Землях Охоты. Бледнолицые, краснокожие, азиаты — любой, кого Ворон сочтет пригодным для защиты своих интересов, может оказаться среди них. Не задумывайся, насколько прочна их власть над телом. Пока стражи служат Ворону, их маниту обладают полным контролем, однако ведут себя на удивление смирно.

Далее ты видишь характеристики одной из знаменитостей Мистического Запада, которая в конце концов угодила на бессрочную службу к Ворону.

Кровавый Марти Колтрейн

Путь Марти до бойца Великих железнодорожных войн был долгим. Он никогда не слушал приказов, преследовал противника, даже ставя под удар собственные войска, и пробуждал в людях ненависть к компаниям, нанимавшим его. Тем не менее, человек подобного сорта всё ещё годился для определенных делишек в Великих железнодорожных войнах. Больше всего на свете Кровавый Марти любил настигнуть раненую жертву и втоптать каблуком в землю. Как сказал однажды нанявший его барон: «Посей панику и выпусти Кровавого Марти Колтрейна на убегающих!»

После смерти Марти в Битве за Лост Энджелс и последующего возвращения из мертвых удача отвернулась от него. Вернувшись в Канзас в поисках новой работы на железной дороге, он ухитрился поссориться с последователями Ворона. Они затащили его в Земли Охоты, где Ворон показал бывшему наёмнику настоящий ад.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d12.

Навыки: верховая езда d8, внимание d6, вождение d6, драка d8, запугивание d8, маскировка d6, метание d6, провокация d8, стрельба d8, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8; **харизма:** –4; **выдержка:** 3.

Изъяны: жажда крови.

Черты: беспощадный, блок, боевая закалка, железная воля, сверхъестественные характеристики (сила, выносливость).

Снаряжение: двустволка, кавалерийская сабля, 20 патронов, лошадь.

Особенности:

- **Меченый:** выдержка +1. Требуется d6 часов сна каждую ночь. Можно убить только прицельным ударом в голову. «Смерть» всего лишь укладывает меченого на d6 дней. Невосприимчивость к ядам и болезням.

ДЖОЗЕФ МЕДВЕЖИЙ КОГОТЬ

Офисом по делам индейцев в Дэдвуде управляет человек по имени Джозеф Медвежий Коготь. Он сладкоречивый юрист, выучившийся на Восточном побережье, но лакота сиу по рождению. Большинство сиу терпит Джозефа из-за его познаний в законах бледнолицых, которые обеспечивают приток шахтерских денег из Чёрных холмов. Многие индейцы до сих пор косо смотрят на человека, некогда покинувшего свой народ.

Сидящий Бык безоговорочно доверяет Медвежьему Когтю, но истинная причина этого мало кому известна. Джозеф Медвежий Коготь — последователь Ворона. Он собирает информацию о том, кто с кем враждует, и передает её остальным членам Братства, чтобы те смогли нанести свои удары именно там, где это посеет наибольший раздор.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d12, сила d6, выносливость d8.

Навыки: анализ текста d10, внимание d12, запугивание d10, знание (законы) d12, провокация d10, стрельба d6, убеждение d12, уличное чутьё d8, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 2.

Изъяны: желторотый, клятва (служить братству Ворона).

Черты: бдительность, железная воля, пройдоха, полезные связи (братство Ворона), харизматичный, хладнокровие.

Снаряжение: дерринжер, очки, модный костюм, гель для волос.

КАМЕННЫЙ ВОИН

Надеясь посеять семена раздора между Народами сиу и США, Ворон отбирает самых преданных воинов своего братства и отправляет их грабить, нести разрушения и хаос. Чтобы сделать их особенно ужасающей силой, он привязал к каждому из этих бойцов гневного духа земли. Из-за этого кожа их затвердела и обратилась в камень.

Когда каменный воин погибает, его кожа тут же лишается потусторонних свойств и принимает обычный вид.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d10, выживание d8, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d8, стрельба d10, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 7+4; **харизма:** 0.

Изъяны: клятва (служить братству Ворона), мстительность (крупный).

Черты: блок, боевая ярость+, быстроногость, меткий стрелок.

Снаряжение: винчестер`73, кольт «Миротворец» двойного действия, 30 патронов, томагавк, лошадь.

Особенности

- **Каменная кожа:** броня + 4. У этих воинов грубая каменная кожа, и ее твердости хватает, чтобы отражать пули и удары клинков.
- **Огромный вес:** зачарованные воины сильнее и крепче обычных людей, но из-за этого они также стали тяжелее — лошади, на которых они ездят, уменьшают свой шаг на 2. Каменные воины не могут плавать и, если оказываются в воде, глубиной хоть немного больше их роста, немедленно начинают тонуть.
- **Ужас:** вид несущейся в атаку каменной статуи настолько необычен и жуток, что любой, кто видит каменного воина, должен пройти проверку храбрости.

ЛОЖНЫЙ ВОРОН

Шаманы, достигающие высокого положения в братстве, в конце концов получают право называться Воронами. Всему братству хорошо известны харизма и сверхъестественная сила Ворона, так что он предпочитает сбивать с толку своих врагов, наводнив Великие Равнины множеством шаманов, каждый из которых называет себя истинным Вороном.

Все Вороны носят одежды с капюшонами, скрывающими лица, отсюда пошло имя Сокрытый, которым Ворон пользуется среди сиу. У них самые разные способности — можешь свободно использовать любые характеристики, которые понадобятся. Поскольку никто не видел лица Ворона уже сто лет, даже убив одно-

го из шаманов, нет никакой возможности точно сказать, был ли он настоящим древним злодеем. Если герои считают, что только что убили настоящего Ворона, запросто может оказаться, что это всего лишь один из его приятелей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d12+1, сила d10, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d10, внимание d10, выживание d10, выслеживание d10, драка d12, запугивание d10, знание (оккультизм) d12, знахарство d12, лазание d8, лечение d8, маскировка d10, метание d10, плавание d8, провокация d8, стрельба d10, убеждение d10, храбрость d10.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 10; **стойкость:** 7; **харизма:** –2; **выдержка:** 5.

Изъяны: дурной характер, жажда крови (харизма –6, если известно), клятва (крупный, служить Жнецам), мстительность (крупный), проклятье, самоуверенность, упрямство.

Черты: блок+, боевая ярость+, боевой пыл, боевая закалка, быстроногость, верные спутники (братство Ворона), воодушевление, держать строй, железная воля, командный голос, крепкий орешек+, круговой удар+, мистический дар (шаманизм), могучий удар, новые силы, привлекательность+, пункты силы, репутация, стальные нервы, стальные нервы+, стремительность, тотемный дух (Ворон), уклонение+, упреждающий удар+, харизматичный.

Силы: доспех, исцеление, превращение, рассеивание, усилить/ослабить параметр.

Пункты силы: 25

Снаряжение: шипованная дубинка, лук, томагавк, нож, перья ворона, набор для ритуалов.

ПОСЛЕДНИЙ СЫН

Таинственных индейцев в капюшонах, известных как Последние сыны, часто принимают за самого Ворона. Они разговаривают свистящим шёпотом и никогда не показывают своих лиц последователям. Всё из-за того, что лица их покрывают ужасные шрамы. Когда много лет назад раскололись печати, запиравшие Мёртвые Земли, высвободившаяся волна энергии обрушилась на Последних сынов. С той поры их лица покрыты сеткой шрамов и вздувшихся вен, словно были опалены и обморожены одновременно. Руки Последних сынов до конца времён останутся черны от крови Древних.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d10, характер d12+1, сила d12, выносливость d12.

Навыки: верховая езда d12, внимание d10, выживание d12, выслеживание d12, драка d12+1, запугивание d12+1, знание (язык ирокезов) d12, знание (язык племён) d8, знахарство d12+2, маскировка d10, стрельба d6, убеждение d12, храбрость d12.

Шаг: 6; **защита:** 12; **стойкость:** 10 (14 против магии); **харизма:** –6; **выдержка:** 5.

Изъяны: жажда крови, заносчивость, клятва (служить Ворону), мстительность (крупный), проклятье, уродство.

Черты: баловень судьбы, беспощадный, блок+, боевая ярость+, боевая закалка, верные спутники, защита от сверхъестественного+, искусный воин+, крепкий орешек+, мистический дар (шаманизм), несгибаемый+, новые силы, правая рука дьявола, примета (седьмой сын), профессионал (драка, запугивание, характер), профессионал+ (знахарство), пункты силы, репутация, тотемный дух (Ворон), уклонение+, хладнокровие+.

Силы: видение, исцеление, меткость, оберег, превращение (все ранги), связь с миром духов (все ранги), телепортация, усилить/ослабить параметр, чтение мыслей.

Пункты силы: 35.

Снаряжение: шипованная дубинка (урон сила + 2d8), лук.

Особенности:

Ужас (–2): изуродованное лицо Последнего сына вселяет ужас в каждого, кто увидит его, что требует проверки храбрости (–2).

СИДЯЩИЙ БЫК

Помимо управления своим племенем, Сидящий Бык втайне возглавляет братство Ворона на землях Народов сиу. Также он громче всех выступает в поддержку Старых путей. На самом деле, конечно, ему плевать на них, ведь эти глупые клятвы ослабляют его народ перед оружием и новомодными машинами бледнолицых.

Благодаря (а может и вопреки) его сбивающей с толку позиции относительно Старых путей, большинство ошибочно считает, что Сидящий Бык заботится о своем народе. Однако на деле ему плевать и на это — первейшей целью Сидящего Быка является не жизнь индейцев, а смерть, и по возможности мучительная, всех бледнолицых. Старый вождь сиу обладает харизмой и могуществом, однако на самом деле абсолютно безумен.

Сидящий Бык поддерживает свою власть над четырьмя старшими племенами с помощью страха и поставок оружия братства Ворона трем «младшим» племенам, которые выполняют для него грязную работу. Никто из остальных вождей не решается выступить против него, не желая вылететь из состава государства, как это случилось когда-то с пауни и кроу. Лучше иметь дело с хорошо знакомым дьяволом.

Львиная доля безумия Сидящего Быка исходит от Ворона, который является вождю в снах, полных мрачных духов и обещаний могущества.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d8, внимание d12, выживание d8, выслеживание d4, драка d8, запугивание 12+1, знание (английский язык) d8, знахарство d10, маскировка d6, метание d8, провокация d6, стрельба d10, убеждение d12+1, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 7; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

Изъяны: жажда крови, клятва (служить Ворону), мстительность (крупный), нетерпимость (крупный, бледнолицые).

Черты: беспощадный, блок+, боевой пыл, верные спутники, воодушевление, железная воля, командный голос, пройдоха, крепкий орешек+, меткий стрелок, мистический дар (шаманизм), новые силы, полезные связи (братство Ворона, племена сиу), профессионал (запугивание, убеждение), пункты силы, репутация, тотемный дух (бизон), харизматичный.

Силы: доспех, исцеление, меткость, полиглот, проворство, путы, рассеивание, сокрушение, тайные тропы, ужас, усилить/ослабить параметр, ускорение, чтение мыслей.

Пункты силы: 30

Снаряжение: винтовка Баллард Экспресс, томагавк, набор для ритуалов.

ШАМАН ВОРОНА

Эти мстительные слуги братства Ворона отвергли свои племена и клятву Старых путей. Тот факт, что духи всё ещё дают им силу, вселяет в их сердца великую гордыню и неуёмное рвение в служении новому хозяину.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d6, знахарство d10, маскировка d6, стрельба d6, убеждение d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** –4; **выдержка:** 3.

Изъяны: клятва (служить братству Ворона), кровожадность, мстительность (крупный).

Черты: мистический дар (шаманизм), новые силы, пункты силы, творец фетишей, тотемный дух (ворон).

Снаряжение: винчестер`73, кольт «Миротворец» двойного действия, 30 патронов, набор для ритуалов.

ЗНАМЕНИТОСТИ

Здесь ты найдёшь некоторых из самых печально известных обитателей Сердца Запада. Кое-кто обосновался на страницах «Книги Маршала» — среди них Бэт Мастерсон, Бедо-

вая Джейн, Сет Баллок и Дикий Билл Хикок. (К 1880-му году Уайетт Эрп покинул Додж-Сити и перебрался в Тумстоун, что в Аризоне. Мы ещё встретимся с ним дальше по дороге, амиго, в третьей сюжетной кампании deadlands).

Белль Старр

Майра Белль Ширли родилась в семье крупного дельца из Миссури, и её никогда не устраивало традиционное положение женщины в обществе. В молодости Белль повстречала печально известного Коула Янгера, и они вскоре стали любовниками. Позже он оставил Белль, уехав с бандой Джеймса, но при любой возможности старался навещать её и свою дочь Пёрл.

После Коула Белль испытывала симпатию к многим преступникам. В конце концов она вышла замуж за бандита по имени Сэм Старр. Белль частенько отправлялась с ним, помогая в ограблениях банков и поездов, угоне лошадей и коров. Она участвовала в самых разных нечестивых делах. Газеты на Восточном побережье прозвали Белль Старр «Королевой бандитов», что вполне соответствует её образу жизни.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, взлом d6, драка d8, лазание d6, маскировка d8, метание d8, стрельба d8, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** +4; **выдержка:** 3.

Изъяны: в розыске (крупный), причуда (похотливая).

Черты: привлекательность, вор, полезные связи (бывшие любовники), репутация, уклонение, харизматичный.

Снаряжение: кнут. Также Белль получает снаряжение от того, с кем в данный момент работает.

Бешеный Конь

Легендарный военный вождь Бешеный Конь — лучший из защитников Народов сиу. Со своим постоянным отрядом приблизительно в два десятка воинов он рыщет по землям сиу, высматривая нарушителей и чудовищ. Любовь Бешеного Коня к драке доходит до того, что временами он специально напрашивается на бой. Никому пока не удалось победить Бешеного Коня.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d12, выслеживание d8, драка d12, запугивание d12, знание (английский) d6, маскировка d12, метание d10, провокация d8, стрельба d10, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 10; **стойкость:** 8; **харизма:** +4; **выдержка:** 5.

Изъяны: клятва Старых Путей (крупный), нетерпимость (мелкий, бледнолицые), самоуверенность.

Черты: блок+, боевая ярость+, быстроногость, воодушевление, железная воля, командный голос, меткий стрелок, мистический дар (шаманизм), несгибаемый+, новые силы, привлекательность, примета (дитя упавшей звезды), прирожденный лидер, пункты силы, репутация, твердая рука, тотемный дух (сова), уклонение, харизматичный, хладнокровие.

Силы: доспех, исцеление, меткость, сокрушение, усилить/ослабить параметр, щит. **Пункты силы:** 25.

Снаряжение: лук, нож, жезл для ку Бешеного Коня, набор для ритуалов, конь.

Воины Бешеного Коня

Элитный военный отряд Бешеного Коня собран из суровых и весьма умелых бойцов. Бешеный Конь выбирает только лучших мужчин и женщин из всех семи армий лакота. При нем постоянно находятся как минимум четверо из этих воинов.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d10, выживание d6, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d8, стрельба d10, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 7; **харизма:** 0; **выдержка:** 2.

Изъяны: клятва Старых Путей (крупный), упрямство.
Черты: блок, боевая ярость+, быстроногость, тотемный дух (различные).
Снаряжение: лук, шипованная дубинка, лошадь.

БИГФУТ УОЛЛЕС

Прозвище Уоллеса, Бигфут, обязано существованием тому факту, что он носит сапоги 12-го размера. Рост рейнджера составляет шесть футов два дюйма, и он невероятно силен. Говорят, что когда Уоллес угодил в плен во время мексикано-американской войны, его отправили на ферму и поставили перед плугом. Да, амиго, не за плугом, а перед ним — увидев, какой бугай им достался, мексиканцы отказались от быков и запрягли Уоллеса!

Уильям Александр Уоллес родился в Вирджинии в 1817-м году. Он перебрался в Техас в 1840-м и присоединился к Техасским рейнджерам во время мексикано-американской войны. Также он сражался в Войне штатов, после чего снова вернулся в Техас. Несмотря на почтенный возраст (посчитай сам, ему уже перевалило за шестьдесят), рейнджер продолжает оперативную работу. Не похоже, что годы уменьшили его силу или выносливость. Он всё также любит вломиться в толпу бандитов и хорошенько пройтись им по физиономиям своими тяжеленными кулаками.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d12, выносливость d10.
Навыки: анализ текста d8, верховая езда d10, внимание d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d10, запугивание d6, знание (испанский) d6, лазание d8, стрельба d8, уличное чутьё d8, храбрость d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8; **харизма:** 0; **выдержка:** 3.
Изъяны: клятва (пристреливать или завербовывать потусторонние сущности), нетерпимость (мелкий, северяне), самоуверенность.
Черты: бугай, быстрая реакция, исследователь, меткий стрелок, техасский рейнджер, уклонение.
Снаряжение: два кольта Драгун, Кольт-Патерсон модель`36, одноствольное ружьё, 50 патронов для каждого оружия, нож Боуи, веревка, лошадь, походные рационы, спальный мешок, $55.

ВАЙОЛЕТ ЭСПЕРАНЗА

Вайолет — правая рука Мины Девлин и глава банды ведьм Уичито — бойцов Блэк Ривер. Она не знает жалости и не берет пленных. Лишь однажды после очередной резни, которую Вайолет с бандой устроила на юге ради наживы, осталось два живых свидетеля, да и то лишь потому, что Эсперанза их просто не заметила.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d10, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d10, колдовство d12, маскировка d8, провокация d10, стрельба d8, храбрость d10.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** −4; **выдержка:** 5.
Изъяны: враг (крупный, Юнион Блу), дурной характер, жажда крови, проклятье.
Черты: железная воля, мистический дар (чёрная магия), новые силы, привлекательность, пункты силы, репутация.
Силы: исцеление, меткость, невидимость, рассеивание, стрела, телепортация, усилить/ослабить параметр, чтение мыслей. **Пункты силы:** 30.
Снаряжение: кнут, кольт «Миротворец» двойного действия, 30 дополнительных патронов.

ВОВОКА

Вовока молод и харизматичен, в нем души не чают все Танцующие с Духами, которых он хоть раз повстречал. С белыми он тоже отлично ладит. Со всем собеседниками Вовока дружелюбен, остроумен и отзывчив. Даже те, кого с пайютами разделяет давняя вражда, в гневе не поднимают руки на Вовоку.

По мере того, как движение Танца Духов набирает силы, всё шире разносится слух, что Во-

вока может быть кем-то вроде переродившегося мессии. По некоторым приметам это предрекает процветание и новые славные времена. По другим же это может указывать на скорый конец времён и множество пугающих событий.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d10, характер d12+1, сила d6, выносливость d12.

Навыки: верховая езда d12, внимание d10, драка d6, знание (Земли Охоты) d10, знание (оккультизм) d10, знание (Танец Духов) d10, знахарство d12, лечение d10, убеждение d12, храбрость d12+1.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8; **харизма:** +6; **выдержка:** 5.

Изъяны: верный друг, клятва (распространять Танец Духов), клятва Старых Путей (крупный), пацифизм (крупный).

Черты: аристократ, боевой пыл, воодушевление, держать строй!, командный голос, мистический дар (шаманизм), мы команда!, новые силы, полезные связи, привлекательность+, прирожденный лидер, профессионал (характер, храбрость), пункты силы, тотемный дух (бизон), харизматичный, целитель.

Силы: великое исцеление, доспех, исцеление, подземный ход, превращение (все ранги), путы, связь с миром духов (все ранги), ужас, ускорение.

Пункты силы: 40.

Снаряжение: набор для ритуалов.

ВОДЗИВОБ

Водзивоб — древний анасази, завладевший телом одного из конкистадоров Коронадо триста лет назад. В те времена он много странствовал и многое повидал, но всегда возвращался в Сердце Запада. Христианство сильно заинтересовало его, а после, совместив его с верованиями анасази, он получил первые знания о Танце Духов.

В отличие от прочих уцелевших анасази Водзивоб не стремится вновь заполучить власть и могущество. Сегодня он просто хочет взрастить мир и всеобщее единение. Несмотря на столь высокую цель, старик не слишком приятен в общении. Все, кого Водзивоб знал когда-то, давно мертвы, а любой, кому меньше ста лет, слишком молод для него. Сегодня он один из самых ярых сторонников пайютов. Большую часть времени он проводит в странствиях по Мистическому Западу, разнося весть о Танце Духов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d12+1, сила d4, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d8, внимание d12, драка d8, запугивание d12, знание (Земли Охоты) d10, знание (оккультизм) d10, знание (Северная Америка) d12, знание (Танец Духов) d10, знание (языки) d12, знахарство d12, лечение d12, убеждение d12, храбрость d12+1.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 7; **харизма:** −2; **выдержка:** 5.

Изъяны: дурной характер, заносчивость, клятва (распространять Танец Духов), клятва Старых Путей (крупный), копуша, старость.

Черты: аристократ, мистический дар (шаманизм), новые силы, примета (рожденный вперед ногами), профессионал (характер, храбрость), пункты силы, творец фетишей, тотемный дух (орел).

Силы: видение, исцеление, оберег, освящение, путы, связь с миром духов, сокрушение, тайные тропы, ураган, усилить/ослабить параметр, чтение мыслей, щит.

Пункты силы: 40.

Снаряжение: набор для ритуалов, дорожная одежда, древний медальон анасази.

ДЕВИЦА БЕЗ ИМЕНИ

У неё слишком много прозвищ, чтобы перечислять их все. Среди них есть такие, как Монтана Мишель, Скиталица, Джо-со-Свалки, Лонг-Айленд Мо, Мэри Мэриленд, Рыжая, Жюстин-Джекпот, Дэдвудская Дэб, Вирджиния-Си-

ти Верн, Сладкая Эбби и Мэй-Ураган — однако на самом деле имени у нее нет. По крайней мере из ныне живущих оно неизвестно никому. Девица без имени в одиночку ведет бесконечную войну против всех, кто работает на железных дорогах. Никто не знает, откуда она взялась и почему так обозлена на железнодорожных баронов. Факт в том, что, какой бы ни была обида, она по-настоящему задела её за живое.

В 1880-м году Девица без имени всё также скитается по Спорным Территориям. Сегодня появилось ещё больше возможностей для новых актов её личной мести. Покуда Железнодорожные войны разгораются всё жарче, Девица без имени стремится уничтожить всякого железнодорожного воина, которому не везет оказаться у нее на пути, и время от времени она находит в этом деле единомышленников. Обычно они странствуют вместе какое-то время, пока и с этими её новыми друзьями не случается какая-нибудь беда…

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d8, внимание d8, выслеживание d6, драка d8, запугивание d10, провокация d8, стрельба d12, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7; **харизма:** +4; **выдержка:** 7.

Изъяны: жестокий слуга смерти, клятва (уничтожить железнодорожных баронов), мстительность (крупный).

Черты: боевая закалка, быстр как молния, быстрая реакция, дуэлянт, железная воля, истинное мужество, крепкий орешек+, меткий стрелок, несокрушимый, пожиратель душ, правая рука дьявола, привлекательность, репутация, сверхъестественная характеристика (ловкость), стрельба от бедра+, твердая рука, харизматичный.

Снаряжение: кольт «Миротворец» одиночного действия (урон 3d6+1), 50 запасных патронов, стетсон, пончо, сигарки, спички.

Особенности

- **Меченый:** выдержка +1. Требуется 1d6 часов сна каждую ночь. Можно убить только в голову. «Смерть» всего лишь укладывает меченого на 1d6 дней. Невосприимчивость к ядам и болезням.

Джек Маккол

После того как в 1876-м году Джек убил Билла Хикока в Дэдвуде, его схватили и передали шахтерскому суду. Трусливый любитель стрелять в спину сказал, что прикончил Хикока из-за покерного долга, а также утверждал, что является братом Сэмюэла Строухима — человека, которого Хикок убил в 1869-м году. Присяжные поверили истории Маккола и оправдали его. Ходят слухи, что на самом деле Маккола наняли убить Хикока, чтобы тот не стал городским маршалом, и некоторые из нанимателей даже заседали на его суде в качестве присяжных.

Выгоревший изнутри никчёмный убийца — вот кем нынче стал Маккол. Когда-то он был наёмником, гордившимся своей жестокостью, и его наняла группа дэдвудских дельцов, чтобы разобраться с «небольшой проблемой». С этого момента всё и покатилось под откос.

Опиумная зависимость уже от души поживилась как рассудком, так и телесной статью Маккола, но он упорно продолжает медленно убивать себя этой отравой. Ему уже не помочь. До того, как Дикий Билл Хикок настиг его в Абилине, что в Канзасе, Макколом владело всего одно желание — утопить прошлое в низкосортном алкоголе и приторном дыме. После судьбоносной встречи Джеком овладело маниакальное желание выяснить, как может быть, что Хикок не мёртв — это при том, что и сам Маккол выглядит до того нездорово, что явно готов свалиться в любой момент.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d6, внимание d8, драка d6, стрельба d10, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 2.

Изъяны: дурная привычка (крупный, опиум), жестокий слуга смерти, немочь (крупный).

Черты: быстрая перезарядка, быстрая реакция, меткий стрелок, стрельба от бедра.

Снаряжение: кольт «Миротворец» Маккола — единственное оружие, которым можно убить Дикого Билла Хикока (см. «Deadlands: Книга Маршала»). Джек также вооружен ножом, на голове у него мятый и пыльный стетсон.

Джесси Джеймс

Банда Джеймса — это компания парней из Миссури, обожающих банки, маршруты дилижансов и железные дороги Канзаса. Джесси и Фрэнк Джеймсы — обычно в сопровождении Джеймса, Коула и Джима Янгеров — широко известные воры и бандиты. Кое-кто верит десятицентовым романам, в которых рассказывается об их «отважных» подвигах, но на самом деле они не более, чем обычные головорезы. Однажды Джесси Джеймса едва не прикончили янки, и теперь он живет в первую очередь ради мести.

С того самого дня, когда фанатичные пинкертоны (а кем ещё они могли быть?) устроили засаду в доме Джеймса и искалечили его мать, жители Спорных Территорий поделились на тех, кто считает, что бандиты Джеймса исполняют волю Конфедерации, и тех, кто уверен, что они самые обычные кровожадные душегубы. Вдоль границы Миссури этих бессердечных убийц иногда даже называют героями.

Какое-то время братья Джеймсы работали на мелкого железнодорожного барона по имени Ричард Барни, которому до середины 1879-го года принадлежала компания «Канзас-Сити и Литтл-Рок рейлс». Октябрьская Битва Сломанных рельсов заставила Джеймсов пересмотреть своё место в Великих железнодорожных войнах. Сегодня они скитаются по Канзасу, тут и там учиняя грабежи.

Джесси Джеймс — непритязательного вида мужчина с коротко остриженными волосами и двухдневной щетиной на подбородке.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, выживание d8, драка d10, запугивание d10, лазание d10, маскировка d10, стрельба d12.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

Изъяны: в розыске (крупный), враг (крупный, Агентство), немочь (мелкий), нетерпимость (крупный, янки).

Черты: бдительность, быстрая реакция, везение, дуэлянт, меткий стрелок, мы команда!, полезные связи (Канзас-Сити и Литтл-Рок рейлс Ко.), репутация, стрельба от бедра+, твердая рука, уклонение, харизматичный, хладнокровие+.

Снаряжение: два армейских кольта, 50 запасных патронов, нож Боуи, винтовка Шарп Биг.50, лошадь.

Банда Джеймса

Обычно банда состоит из Фрэнка Джеймса и Джеймса, Коула и Джима Янгеров. На дело они также берут с собой d8 головорезов (см. «Deadlands: Книга Маршала»).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d6, верховая езда d8, внимание d6, выживание d6, драка d8, запугивание d8, маскировка d6, стрельба d8, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** −2; **выдержка:** 3.

Изъяны: в розыске (крупный), дурной характер.

Черты: боевая закалка, быстрая реакция, меткий стрелок, репутация, стрельба от бедра, твердая рука.

Снаряжение: кольт «Миротворец», Винчестер`73, 20 запасных патронов для каждого оружия, нож, кобура для быстрого выхватывания, дорожный плащ, лошадь.

Йордрава, последний из древних

Выходец из племени хавасупаи, происходящего из окрестностей большого каньона в Аризоне, формально Йордрава уже перешагнул возрастной порог в тысячу лет. Впрочем, выглядит он куда моложе своих лет. Большую их часть Йордрава провел в Землях Охоты, под воздействием могучего ритуала, благодаря которому его живое сердце все эти годы оставалось

спрятанным в физическом мире. Он выглядит как индеец на излете пятого десятка, длинные чёрные волосы которого только начинают седеть. Йордрава — последний из Древних.

Несмотря на грозные силы, дарованные духами Йордраве, он всего лишь один шаман, а с момента своего «воскрешения» вновь стал смертным. У него нет никакого желания сходиться лицом к лицу с Последними сынами, он действует иначе. Если о его существовании узнают, весть разнесется меж последователей Ворона быстрее, чем пожар в прерии, и оставшиеся Последние сыны в мгновение ока отыщут Йордраву. Поэтому он держится в тени и старается изо всех сил помочь Танцующим с Духами.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d12+2, сила d8, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d12, внимание d10, выживание d12, выслеживание d10, драка d10, запугивание d12, знание (Земли Охоты) d12, знание (оккультизм) d12, знахарство d12+2, лазание d8, лечение d12, маскировка d12, метание d10, провокация d8, стрельба d10, судовождение d8, убеждение d12, храбрость d12.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 7; **стойкость:** 7; **харизма:** +4; **выдержка:** 6.

Изъяны: враг (крупный, Ворон), герой, клятва Старых Путей (крупный).

Черты: боевая ярость+, быстроногость, везение+, егерь, железная воля, истинное мужество, мастер (знахарство), мистический дар (шаманизм), новые силы, привлекательность, профессионал+ (характер), пункты силы, стремительность, творец фетишей, тотемный дух (орел), харизматичный, хладнокровие+, целитель, шестое чувство.

Силы: великое исцеление, видение, доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, исцеление, меткость, освящение, поддержка, подземный ход, полиглот, превращение, проворство, путы, рассеивание, связь с миром духов, сокрушение, тайные тропы, телепортация, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, управление элементами, ураган, усилить/ослабить параметр, ускорение, чтение мыслей, щит, экзорцизм.

Пункты силы: 40.

Снаряжение: лук, 20 стрел, томагавк, набор для ритуалов.

КОЙОТ/ИСАТАИ

Исатаи был убит в Эдоуб Уоллс невероятным выстрелом Билли Диксона с расстояния более мили, а когда он восстал из мёртвых под именем Койота, следом за ним явились духи земли и на долгое время наводнили развалины. Так в 1874-м году началось правление Исатаи Конфедерацией Койота, что сохраняется и по сей день, в 1881-м.

Дух-трикстер Койот являлся Исатаи много раз за его жизнь, выступая хранителем и провожатым к разгадкам многих секретов. Постигнув столь великую хитрость, Исатаи был готов возглавить все племена Южных равнин, изгнав тех, кто не пожелал присоединиться к нему.

Покуда Исатаи жив, Конфедерация Койота остается единым целым. Его приверженность Старым Путям в сочетании с терпимостью к тем, кто идет иной тропой, посеяли раздор меж многих племен. Если Ворону однажды удастся убить Койота, воцарившийся хаос выльется в кровопролитную войну племен.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d12+1, сила d4, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d4, внимание d10, драка d4, знахарство d12+1, храбрость d12.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

Изъяны: желторотый, клятва (объединить все племена индейцев), клятва старых путей (мелкий), немочь (мелкий).

Черты: боевой пыл, верные спутники (индейские воины), командный голос, мистический дар (шаманизм), новые силы, прирожденный лидер, профессионал (характер, знахарство), пункты силы, репутация, творец фетишей, тотемный дух (Койот), харизматичный.

Силы: доспех, друг зверей, исцеление, путы, рассеивание ускорение, экзорцизм.
Пункты силы: 25.
Снаряжение: набор для ритуалов.
Особенности
- **Уловка Койота:** если Исатаи убивают, он может потратить фишку, чтобы вместо этого оказаться при смерти с тремя ранениями. Он приходит в себя через d8 дней. Если в момент гибели у Исатаи нет возможности тратить фишки, он в самом деле отправляется на встречу с Великим Духом.

КРИС МЕДСЕН

Крис Медсен — живое олицетворение образа простого и сурового законника. Это честный и справедливый человек. Лишь худшие из преступников узнают, насколько опасен он может быть. Если ему требуется помощь, он обращается к Биллу Тилгману и Хеку Томасу, и вместе они берут след. Для Билла и Хека отлично подойдут характеристики стрелка-ветерана из «Книги Маршала».

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d12, внимание d8, выслеживание d8, драка d12, запугивание d8, лазание d8, стрельба d12, уличное чутьё d8, храбрость d6.
Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 2.
Изъяны: враг (преступники), клятва (поддерживать законность в Перри).
Черты: блок, быстрая реакция, железная воля, командный голос, стальные нервы.
Снаряжение: винчестер`73, кольт «Миротворец» двойного действия, 50 патронов для каждого оружия, кобура для быстрого выхватывания, веревка, лошадь, золотой значок.

КРОВАВЫЙ БИЛЛ КУОНТРИЛЛ

В былые времена Кровавый Билл Куонтрилл возглавлял шайку партизан Юга, известных своей жестокостью. В 1863-м году он и его люди спалили дотла город Лоуренс, что в Канзасе, и убили полторы сотни мужчин, женщин и детей. Позднее в тот же год они разбили небольшой кавалерийский отряд Союза и казнили семнадцать безоружных пленников. Наконец какие-то ребята с севера подстерегли Билла на узкой тропинке в Кентукки и упрятали на шесть футов под землю.

К несчастью, в гробу покойник не задержался. Куонтрилл вернулся меченым да еще и обрел способность поднимать мертвецов и управлять ими. Когда Кровавый Билл выбрался из-под своего могильного камня, делами в его башке заправлял маниту. Он сколотил банду из мёртвых налетчиков и принялся терроризировать мирное население Канзаса и Миссури. Время от времени Куонтрилл ненадолго отвоевывает власть над телом, и тогда в Миссури воцаряется покой. Сейчас маниту снова в полной власти, и безумие Билла уходит в прошлое, тогда как злоба только увеличивается.

При жизни Куонтрилл был уродлив, и смерть не слишком улучшила его внешность.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d12.
Навыки: азартные игры d4, верховая езда d10, внимание d6, выживание d6, выслеживание d6, драка d10, запугивание d8, лазание d6, маскировка d8, провокация d8, стрельба d10, храбрость d6.
Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 8; **харизма:** –8; **выдержка:** 5.
Изъяны: в розыске (крупный), жажда крови, жестокий слуга смерти, помешательства (навязчивая идея, паранойя), уродство.
Черты: амбидекстр, атака с двух рук, беспощадный, блок+, боевая ярость+, быстрая реакция, дуэлянт, командный голос, мастер боевых искусств, меткий стрелок, несокрушимый, репутация, сверхъестественные характеристики (сила, выносливость), солдат (рядовой), стальные нервы, стрельба от бедра+, увядание.
Снаряжение: два кольта Драгун, два ножа Боуи, Винчестер`73, четыре шашки динамита, спички, $90.

Особенности:

- **Банда покойников:** Куонтрилл странствует в компании 4d10 ходячих мертвецов, которые исполняют любой приказ его маниту. Когда часть из них уничтожена, он поднимает новых на замену.
- **Меченый:** выдержка +1. Требуется d6 часов сна каждую ночь. Можно убить только прицельной атакой в голову. «Смерть» всего лишь укладывает меченого на d6 дней. Невосприимчивость к ядам и болезням.

КУАНА ПАРКЕР

Тот факт, что Куана Паркер наполовину бледнолицый, никак не дает ему полностью завоевать уважение команчей. Он восполняет этот недостаток с помощью страха и силы. Куана — неплохой человек, просто слегка запутался.

Паркер не уделяет особенно много времени политике племен. Большую его часть он проводит с военным отрядом в патрулях вдоль южных и северо-западных границ Конфедерации Койота. Его не так сильно волнуют техасцы, нежели кроу, устраивающие налеты с севера.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d4, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d10, выслеживание d8, драка d10, запугивание d10, знание (английский) d6, маскировка d12, метание d10, провокация d4, стрельба d12, храбрость d6.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 8; **харизма:** −2; **выдержка:** 2.

Изъяны: заносчивость, чужак.

Черты: бугай, командный голос, меткий стрелок, примета (хранимый духами, сова), твердая рука.

Снаряжение: Винчестер`73, копьё, лошадь, набор для ритуалов, 50 патронов.

ЛАРРИ ДЕДЖЕР

По большей части своим успехом на должности маршала Додж-Сити Ларри Деджер обязан своему запрету на ношение огнестрельного оружия. Хотя за прошедшие годы успело уволиться несколько помощников, да и самому ему приходилось рисковать не раз и не два, Ларри Деджер продолжает контролировать город скотоводов — пусть и достаточно аккуратно. Маршал Деджер — громадный бородач весом под триста фунтов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: анализ текста d8, взлом d6, внимание d8, драка d8, запугивание d6, знание (законы) d6, маскировка d8, провокация d8, стрельба d8, уличное чутьё d8, храбрость d6.

Шаг: 5 (d4); **защита:** 8; **стойкость:** 7; **харизма:** 0; **выдержка:** 5.

Изъяны: враг (крупный, партизаны), клятва (хранить покой в Додж-Сити), толстяк.

Черты: беспощадный, блок+, боевая закалка, исследователь, крепкий орешек+, меткий стрелок, стальные нервы+, твердая рука, упреждающий удар, хладнокровие.

Снаряжение: кольт «Молния», двустволка, 20 запасных патронов для каждого оружия, нож, маршальский значок.

НАТ ЛАВ, ОН ЖЕ ДЭДВУДСКИЙ ДИК

Дэдвудский Дик — прозвище Ната Лава, знаменитого чернокожего ковбоя, поселившегося в Дэдвуде. Он заслужил его после того, как во время празднования столетия Дня Независимости выиграл состязания по стрельбе, метанию лассо и верховой езде.

Нат держит салун «Лохматый бизон», в который захаживают многие здешние чернокожие шахтеры. Хотя нынче многие уже освободились от своих предубеждений, Нат всё ещё выступает представителем местного сообщества чёрных, если кто-то забывает про манеры. Нат — довольно симпатичный чернокожий парень, он носит длинные волосы и одевается почти всегда в практичную дорожную одежду, изменяя этому правилу только во время посещения церкви.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d10, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d10, верховая езда d12, внимание d8, выслеживание d6, драка d12, лазание d12, маскировка d12, стрельба d8, убеждение d8, храбрость d6.
Шаг: 8 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 5; **харизма:** +2; **выдержка:** 2.
Изъяны: герой, лживые глазки, любопытство.
Черты: быстроногость, меткий стрелок, твёрдая рука, уклонение, харизматичный.
Снаряжение: кольт «Миротворец» двойного действия, обрез, 15 запасных патронов к каждому оружию, лошадь.

ПОДПОЛКОВНИК ДЖОРДЖ АРМСТРОНГ КАСТЕР

Кастер — всё тот же заносчивый и упрямый командир, и требует от подчиненных беспрекословного выполнения приказов. Чаще всего речь идет о незамедлительном вступлении в очередной бой. С самого дня своего унизительного разгрома в битве при Литтл-Бигхорн в 1976-м году Кастер одержим единственным желанием — заставить викаса сиу поплатиться. Четыре года он со своими войсками стоял военным лагерем на восточном берегу Миссури-ривер, и вот теперь его час, наконец, пробил.

Обычно его можно найти в дэдвудском отеле Гранд-Централ, где он прорабатывает стратегии со своими офицерами. На самом деле штаб Кастера не слишком представляет, что же делать дальше. Если войско Союза выйдет из Дэдвуда, силы сиу (ощутимо превосходящие северян числом) наверняка тут же возьмут его в окружение и быстро расправятся с врагом. На данный момент армия Кастера продолжает удерживать Дэдвуд, жирея на богатствах Чёрных холмов и лелея надежду, что рано или поздно Вашингтон возобновит поддержку.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d12, сила d8, выносливость d8.
Навыки: азартные игры d6, верховая езда d12+2, внимание d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d12, запугивание d10, знание (военное дело) d12, лазание d8, маскировка d6, провокация d8, стрельба d12, убеждение d6, уличное чутьё d6, храбрость d10.
Шаг: 8 (d10); **защита:** 10; **стойкость:** 6; **харизма:** +4; **выдержка:** 6.
Изъяны: заносчивость, клятва (завоевать земли Народов сиу), мстительность (крупный).
Черты: атака с двух рук, баловень судьбы, беспощадный, блок+, боевая закалка, боевой пыл, быстроногость, верные спутники, воодушевление, два ствола, держать строй!, железная воля, истинное мужество, командный голос, меткий стрелок, полезные связи (правительство Союза), привлекательность, проклятый, профессионал+ (верховая езда), репутация, солдат (офицер), стальные нервы+, твердая рука, упреждающий удар+, харизматичный.
Снаряжение: два кольта «Миротворец» двойного действия, 50 запасных патронов к каждому, кавалерийская сабля, кавалерийский мундир Союза, а также всё, что могут по его приказу добыть солдаты.

РИЧАРД СПИКМАН

Ричард Спикман, руководитель дэдвудского поста Агентства, столкнулся с личной и профессиональной дилеммой. Обычно Агентство не вмешивается в происшествия, не связанные с мистикой, и подобное положение вещей сохраняется уже несколько лет. Однако большая часть ситуаций в Дэдвуде возникает исключительно по вине простых людей, и так оно было с самого основания города. Спикман попросту не имеет возможности что-то с этим сделать.

Так, Спикман был почти уверен в том, что Кастер готовит вторжение, но не мог делиться этой информацией. Также у него имелись зацепки, указывавшие на преступления Фрэнка Брайанта, связанные с Дэдвудской ассоциацией шахтеров, но Спикман не имел права вмешаться, пока не было доказано, что учиненная ими резня была поводом для оккупации города. Всё, что он мог — бросить силы поста на борь-

бу со сверхъестественными угрозами, но в этом он тоже пока не слишком преуспел. Сиу продолжают мешать агентам Спикмана проводить операции за пределами города.

Сейчас Спикман занят тем, что после недавних неудач пытается не дать ситуации на подотчетной территории окончательно скатиться в хаос. Если он не сумеет удержать ситуацию под контролем, Агентству, возможно, придется направить сюда помощь.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: анализ текста d8, внимание d12, драка d6, знание (законы) d8, знание (оккультизм) d10, лазание d6, маскировка d6, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 2.

Изъяны: клятва (служить Агентству), перестраховщик.

Черты: агент (ранг 3), бдительность, исследователь, рок-н-ролл!

Снаряжение: револьвер Гатлинга, 2 запасных магазина.

РЫЖАЯ БОРОДА

Рыжая Борода — старый горец-лесоруб, проведший большую часть жизни в Скалистых горах. Он родился от белого отца и матери-индианки и исповедует любопытную смесь христианства пополам со Старыми путями. Он верит в Господа, а вместе с этим в множество духов, которым поклоняются индейцы. Как-то ему удалось примирить обе религии и следовать получившемуся причудливому учению.

Возможно, эта же гибкость мышления позволяет ему легко находить общий язык с животными. Всю жизнь он отлично с ними ладил. Рыжая Борода был способен приручить откровенно диких зверей, и даже самый упрямый мул у него становился покладистым и добродушным. А после одной грозовой ночи, когда его поразило молнией, он и вовсе обнаружил в себе дар разговаривать с животными. Даже хищные и крайне пугливые создания (к примеру медведи, горные львы или кролики) целые дни проводят в его обществе. Многие даже с удовольствием играют с ним или берут пищу из его рук. В случае опасности они защищают его так же, как он защищает их.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, знание (английский) d8, знание (жизнь животных) d10, лазание d8, стрельба d8, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8; **харизма:** 0; **выдержка:** 1.

Изъяны: чужак.

Черты: егерь, несгибаемый, примета (хранимый духами, друг зверей), стальные нервы.

Снаряжение: кольт Драгун, Кольт-Патерсон модель`36, 20 запасных патронов для каждого оружия.

САТАНТА

Сатанта и его кайова — слабое звено в объединенных силах Конфедерации Койота. Сатанта регулярно за небольшую плату одалживает своих воинов бледнолицым, которые нуждаются в услугах индейцев. В результате кайова — самое хорошо вооруженное племя в Конфедерации Койота. Сам Сатанта — известный забияка, как и большинство его соплеменников. Он всё время ищет достойных противников и ненавидит нападения исподтишка.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, драка d10, запугивание d8, знание (английский) d4, маскировка d10, провокация d6, стрельба d10, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 7; **стойкость:** 6; **харизма:** −4; **выдержка:** 4.

Изъяны: герой, жажда крови, заносчивость, самоуверенность, упрямство.

Черты: боевая ярость+, быстрая перезарядка, быстрая реакция, быстроногость, железная воля, примета (хранимый духами, Волк), уклонение.

Снаряжение: Кольт-Патерсон модель`36, армейский кольт, 30 запасных патронов для каждого оружия, томагавк, лошадь.

СЭМ БАСС

Последние несколько лет Сэм Басс со своей бандой занимается грабежами по всему Западу. Техасские рейнджеры, Агентство, федеральные маршалы США и впечатляющих размеров толпа охотников за головами спят и видят, как однажды поймают пронырливого бандита. Побегав несколько лет, Сэм вернулся в Дэдвуд, где, как он надеется, его не найдут. За поимку или убийство Сэма Басса назначена награда в $500.

Вопреки своей репутации Сэм не слишком жесток. Он отстреливается, если стреляют в него, и успел прикончить несколько законников, однако предпочитает не доводить до этого, заставляя жертв отдавать ему ценности, прибегнув к угрозам. Он испытывает особую симпатию к женщинам, калекам и старикам, так что, из чистого великодушия не забирает у них ничего во время ограблений и даже не обыскивает.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d8, выживание d12, запугивание d10, знание (Мистический Запад) d6, маскировка d10, провокация d6, стрельба d10, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5; **харизма:** +2; **выдержка:** 2.

Изъяны: в розыске (крупный).

Черты: быстрая реакция, везение+, железная воля, привлекательность, репутация.

Снаряжение: кольт «Миротворец» двойного действия, Винчестер`73, двустволка, 50 запасных патронов для каждого оружия, нож Боуи, веревка, лошадь, $150.

ТАВИБО

Тавибо — старейший вождь пайютов, он правит тайно, и многие считают его давно умершим. Годы тому назад Тавибо отправился в Скалистые горы со старейшинами мормонов, чтобы вознести с ними молитву. Там ему было видение, посеявшее первые семена того, что впоследствии стало учением Танца Духов.

Мало кому известно, что Тавибо заключил союз между пайютами и мормонами, чтобы изгонять из этих мест поселенцев не из мормонов. После этого пайюты Тавибо и мормоны прикончили около ста двадцати мужчин, женщин и детей примерно в сорока милях к западу от Сидар-Сити. Обе стороны с тех пор хранят тайну друг друга об этом событии.

После Резни под горой Мидоуз, в которой Тавибо участвовал вместе с мормонами, он полностью переменил свои взгляды. Отныне он хотел пайютам честной и мирной жизни. Тавибо — отец Вовоки и до сих пор имеет некоторую власть над сыном.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, драка d8, знание (Земли Охоты) d8, знание (оккультизм) d8, знание (Танец Духов) d8, знахарство d10, стрельба d10, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 5.

Изъяны: клятва (сохранять Танец Духов), клятва Старых Путей (крупный), немочь (крупный), пацифизм (крупный).

Черты: аристократ, боевой пыл, командный голос, мистический дар (шаманизм), новые силы, пункты силы, тотемный дух (змея).

Силы: видение, друг зверей, исцеление, подземный ход, превращение, связь с миром духов, сокрушение, усилить/ослабить параметр, щит.

Пункты силы: 25.

Снаряжение: набор для ритуалов.

ТОМ СМИТ ПО ПРОЗВИЩУ "МЕДВЕЖЬЯ РЕЧКА"

Том Смит — одно из самых могучих проявлений закона и порядка на Спорных Территориях. Он остается стойким приверженцем властей Союза в так и не провозглашенном официально «штате» Канзас. Смит — здоровенный медве-

деподобный мужчина ростом в шесть с половиной футов, с плечами, которым позавидует буйвол, а руки у него достаточно большие, чтобы ухватить человека за голову и отшвырнуть в сторону. На поясе он носит пару инкрустированных жемчугом «Миротворцев», подаренных ему благодарными жителями Абилина.

Смиту хорошо известны ужасы, поселившиеся на Западе, он не раз сталкивался с ними лицом к лицу. Для героев, сражающихся против слуг зла, он станет отличным союзником.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d10, сила d12, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d10, внимание d8, выживание d6, выслеживание d6, драка d12+1, запугивание d12+2, стрельба d10, уличное чутьё d6, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 9; **харизма:** 0; **выдержка:** 4.

Изъяны: враг (крупный), клятва (поддерживать федеральный закон), кодекс чести.

Черты: бугай, быстрая реакция, мастер (запугивание), несгибаемый, профессионал (драка), стрельба от бедра+, твёрдая рука, уклонение.

Снаряжение: кольт «Миротворец» одиночного действия, Винчестер «76, 50 патронов для каждого оружия, лошадь, походные рационы, спальный мешок, $155.

УРСУЛА

Урсула, самопровозглашённая королева культа Червя, была когда-то довольно красива. Увы, покрытая фиолетовой краской кожа и нехватка воды для мытья сделали её по-настоящему отвратительной. Загляни на страницу 68, там ты найдешь описание каньона Червей, а также достаточно информации об Урсуле и её последователях.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d12, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, выживание d8, драка d8, запугивание d10, знание (каньон Червей) d10, знание (оккультизм) d10, колдовство d12+1, лазание d8, лечение d10, маскировка d8, метание d6, провокация d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** −2; **выдержка:** 5.

Изъяны: заблуждения (крупный, мания величия), уродство.

Черты: боевой пыл, воодушевление, железная воля, командный голос, мистический дар (чёрная магия), новые силы, профессионал (колдовство), пункты силы, уклонение.

Силы: доспех, невидимость, оглушение, подземный ход, рассеивание, стрела. **Пункты силы:** 20.

Снаряжение: нож.

ХАЙРАМ БАРНС

Хайрам Барнс — безумный ученый, у которое есть давняя мечта (большинство зовет её «бредовой идеей») добыть пламя из Сада Сатаны, что рядом с Дэдвудом. Существование его «Эфирного вихрегенератора» ни для кого не секрет. А вот о своих планах Барнс не говорит никому.

Каким-то образом в голову Барнсу пришло (возможно, крошка-маниту нашептал на ухо), что лишь человеческая кровь способна связывать флогистон, который его устройство выкачивает из призрачной руды. Уже несколько лет он совершает вылазки в Чёрные холмы вместе со своей дочерью. Они убивают сиу и шахтеров, после чего собирают кровь своих жертв. Добычу они хранят в охлаждаемых ёмкостях, спрятанных в жилище Барнса в Дэдвуде.

Барнс, сам того не осознавая, давно уже завяз в бредовом помешательстве и даже ухитрился заразить этим недугом свою дочь. Они патологически одержимы желанием доказать теории Барнса, баснословно разбогатев в процессе. Жнецы тайно поддерживают и обихаживают безумца, надеясь, что в итоге он устроит для них самую настоящую кровавую баню.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: безумная наука d10, внимание d8, вождение d8, драка d4,

знание (взрывное дело) d12, знание (инженерное дело) d12, знание (химия) d12, маскировка d8, ремонт d10, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 2.

Изъяны: заблуждения (крупный), любопытство, помешательство (навязчивая идея), упрямство.

Черты: богатство, золотые руки, мистический дар (безумная наука), народный умелец.

Снаряжение: эфирный вихрегенератор, огнемет, набор инструментов, паровой экипаж (со встроенным потайным рефрижератором).

ХОДЯЩИЙ В ДВУХ МИРАХ

Никто не знает, кем был Ходящий в Двух Мирах до того, как связался с племенем людоедов-тонкава в Конфедерации Койота. А был он Техасским рейнджером. Сейчас он окружил себя почти сотней фанатичных воинов-каннибалов. Ходящему в Двух Мирах было видение, в котором объединенная нация индейцев наносит ответный удар бледнолицым — во многом это было похоже на то, чем занимается сейчас братство Ворона, но без глубокой мистической подоплеки. Сами последователи Ворона пока даже не подозревают о существовании племени тонкава.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, выслеживание d12, драка d10, запугивание d8, провокация d6, стрельба d10, храбрость d6.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 9; **стойкость:** 7; **харизма:** –2; **выдержка:** 5.

Изъяны: заблуждения (крупный), заносчивость, чужак.

Черты: амбидекстр, атака с двух рук, блок+, боевая закалка, боевая ярость+, быстрая реакция, быстроногость, воодушевление, два ствола, держать строй, дуэлянт, железная воля, командный голос, меткий стрелок, стрельба от бедра+, тотемный дух (волк), уклонение, упреждающий удар+ шестое чувство.

Снаряжение: два армейских кольта.44, 30 дополнительных патронов, шипованная дубинка, нож Боуи, лошадь.

Особенности

- **Сила от плоти:** если Ходящий в Двух Мирах (а также любой из падших рейнджеров или последователей тонкава) поедает человеческую плоть, на четыре часа его сила, выносливость и внимание увеличиваются на две ступени.

ХЭТТИ ЛОУТОН

В отсутствии Призрака Хэтти Лоутон, одна из самых опытных полевых агентов Алана Пинкертона, была назначена управлять денверским региональным отделением, а также исполнять ежедневные обязанности главы Западного бюро. Ранее, в Гоморре, Хэтти как могла оттягивала принятие критического решения в ситуации с Лейном, однако сейчас, когда он вновь пропал, она приняла этот вызов — с личного разрешения директора Агентства.

В первые годы войны Хэтти успела побывать в заточении в Конфедерации, к которой и по сей день испытывает неприязнь. Под её руководством Западное бюро постепенно начинает все враждебнее относиться к южанам. Невзирая на свои предубеждения, Хэтти хладнокровна в своих решениях и четко осознает цели и возможности Агентства.

Как и все профессиональные шпионы, Хэтти старается выглядеть не броско. С виду ей от тридцати до пятидесяти лет, каштановые волосы чуть подернуты сединой. Обычно она носит изящные платья, старательно держась на год-два позади текущих веяний моды.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: анализ текста d10, взлом d8, внимание d12, драка d6, запугивание d12, знание (администрирование) d10, знание (законы) d10, знание (оккультизм) d12, лазание d6, маскировка d6, провокация d6, стрельба d10, убеждение d12+1, уличное чутьё d10, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6+2; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.
Изъяны: клятва (служить Агентству), нетерпимость (крупный, граждане Конфедерации).
Черты: агент (ранг 4), боевой пыл, верные спутники (сотрудники Агентства), воодушевление, держать строй!, железная воля, исследователь, командный голос, полезные связи (Агентство), профессионал (убеждение), рок-н-ролл!, харизматичный.
Снаряжение: револьвер Гатлинга, отмычки, пуленепробиваемый жилет. Как глава Западного бюро Хэтти может получить практически любое снаряжение, которое ей потребуется.

ЧАРЛИ БЫК, ОН ЖЕ ВЕЧНЫЙ БЫК

Вечный Бык, или Чарли Бык, как называют его жители Дэдвуда, это скромный парень и при этом, возможно, последняя надежда индейцев. Он сотрудничает с Вовокой и агентами Танцующих с Духами, помогая им разрушать заговоры последователей Ворона в землях Народов сиу. Вечный Бык — очень важный союзник для героев, которые намерены выступить против Ворона.

Когда Чарли был совсем юн, всю его деревню стерли с лица земли воины враждебного племени. Юношу подобрал отряд разведчиков бледнолицых, после чего он получил воспитание на Восточном побережье. Тем не менее Чарли Бык не забыл учение своего народа, лакота. Чарли никогда не упоминает, какое именно племя разорило его родную деревню. Он предпочитает думать о мирном будущем, вместо того, чтобы тащить за собой кровопролитие минувших дней.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d8, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d6, выживание d8, выслеживание d6, драка d6, запугивание d8, знание (английский) d8, знание (драматургия) d10, знание (законы) d6, знание (история) d6, знание (латынь) d6, знание (язык лакота сиу) d8, лазание d6, провокация d10, стрельба d6, убеждение d10.
Шаг: 8 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 3.
Изъяны: длинный язык, клятва Старых Путей (мелкий).
Черты: боевая закалка, быстроногость, железная воля, пройдоха, примета (хранимый духами, Койот), сказитель, харизматичный.
Снаряжение: лук, 20 стрел, томагавк, кожаные рубаха и штаны, мокасины.

ЧЁРНЫЙ КОТЁЛ

Чёрный Котёл — олицетворение спиритуальной культуры северных и южных шайенов, самый могущественный из вождей-старейшин и предводитель совета Сорока Четырех вождей. Он могущественный шаман и проводит много времени в странствиях по Землям Охоты. Чёрный Котёл предпочитает решать дела миром и всеми силами стремится умиротворить воинственные сообщества, такие как шайенские воины-псы.

Время и место очередного Танца Солнца в первую очередь становятся известны Чёрному Котлу, который в свою очередь передаёт весть остальным. Любое племя, в котором почитают Старые Пути, уважает Чёрного Котла как самого пылкого их ревнителя. Среди вождей, которым Старые Пути неудобны, и они хотели бы навсегда уничтожить память о них, найдется немало тех, кто желает смерти Чёрному Котлу.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d6, внимание d8, выживание d8, выслеживание d6, драка d4, знание (английский) d10, знахарство d12, убеждение d10, храбрость d12.
Шаг: 5; **защита:** 4; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 4.
Изъяны: клятва старых путей (крупный), ночные кошмары, пацифизм (крупный), старость.
Черты: милость духов, мистический дар (шаманизм), новые силы, пункты силы, сказитель, творец фетишей, тотемный дух (Змея), харизматичный.

Силы: видение, друг зверей, исцеление, превращение, путы, связь с миром духов. **Пункты силы:** 25.
Снаряжение: лошадь, набор для ритуалов.

ЭЛ СВЕРИНЖЕН

Эл Сверинжен был одним из первых, кто приехал в Дэдвуд без намерения податься в шахтёры. Он прибыл сюда, чтобы делать на шахтёрах деньги, так что первым делом открыл в Дэдвуде два салуна: «Сверчок» и «Жемчужина». Большую часть прибыли Эл получает с проституток, а также тесно сотрудничает с Хуаном Ли, который ведает опиумной торговлей в Чайнатауне. Учитывая абсолютную безжалостность и талант заводить нужные знакомства, для тех, кто рискует оказаться в числе его врагов, Эл Сверинжен опасен, как гадюка. Он постоянно держит при себе от десяти до двадцати наёмных бандитов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: азартные игры d10, верховая езда d6, взлом d6, внимание d12, выживание d4, драка d6, запугивание d10, знание (бизнес) d8, провокация d10, стрельба d6, убеждение d10, храбрость d10.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** 0; **выдержка:** 4.
Изъяны: жадность (крупный), мстительность (мелкий), упрямство.
Черты: беспощадный, богатство, железная воля, истинное мужество, пройдоха, полезные связи, репутация.
Снаряжение: дерринжер, нож, модный костюм, $350.

ЭНДРЮ ЛЕЙН, ОН ЖЕ ПРИЗРАК

Какое-то время Призрак управлял Западным бюро Агентства, пока его маниту не взял верх и не окунулся в разрушительное веселье. Когда Эндрю Лейн вернул власть над телом, он присоединился к Джошуа Чемберлену и возглавил службу безопасности Юнион Блу. Однако маниту продолжал таиться в мыслях Лейна, непрестанно склоняя его ко злу, так что в конце концов Лейн скрылся в пустошах Монтаны.

Лишь горстке людей известно — в том числе Чемберлену, — что Эндрю Лейн — никто иной, как бывший президент Авраам Линкольн. После того, как в него стреляли в театре Форда, Линкольн вернулся меченым и взял прозвище «Призрак», чтобы большинство и дальше считало его погибшим. Призрак выглядит в точности как Линкольн, разве что несколько бледнее.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12+1, характер d10, сила d6, выносливость d12.
Навыки: анализ текста d8, верховая езда d6, внимание d12, выживание d4, выслеживание d10, драка d8, запугивание d12+1, знание (законы) d10, знание (латынь) d8, знание (оккультизм) d12, знание (язык лакота) d8, лазание d6, маскировка d8, плавание d6, стрельба d10, убеждение d12, уличное чутьё d12, храбрость d12+1.
Шаг: 8 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 8; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.
Изъяны: враг (крупный), клятва (исцелить нацию), любопытство.
Черты: агент (ранг 5), атака с двух рук, баловень судьбы, блок+, быстрая реакция, быстроногость, два ствола, железная воля, заживление+, пройдоха, меткий стрелок, полезные связи, призрак, профессионал (запугивание), репутация, сверхъестественные характеристики (смекалка, выносливость), сказитель, твердая рука, устрашение, харизматичный, хладнокровие+.
Снаряжение: два кольта «Миротворец» двойного действия, винчестер`73, 100 патронов, подтверждение полномочий за подписью президента Гранта.

Особенности

- **Меченый:** выдержка +1. Требуется d6 часов сна каждую ночь. Можно убить только прицельной атакой в голову. «Смерть» всего лишь укладывает меченого на d6 дней. Невосприимчивость к ядам и болезням.

Deadlands: Последние сыны

Авторы: Мэтью Каттер и Шейн Лэси Хенсли.
Дополнительные материалы: Мэтт Форбек, Джон Гофф, Джон Хоплер, Пётр Кореш, Робин Лоуз, Стивен Лонг, Хэл Мангольд, Кристофер Макглотлин, Марк Метцнер, Джо Ангер, Пол «Вигги» Вейд-Вильямс.
Перевод с английского: Алексей Мун.
Корректорская работа: Александр Ермаков, Анастасия Гастева.
Адаптация правил: Павел Гуров.
Вёрстка: Илья Козубовский.
Техническая редактура: Александр Ермаков, Павел Гуров.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Ведение проекта: Александр Ермаков.
Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэтью Каттер.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Саймон Лукас, Александр Ермаков и Илья Козубовский.
Дизайн обложки: Зак Спаркс, Саймон Лукас, Александр Ермаков.
Иллюстрация обложки: Даниил Рудницкий.
Иллюстрации: Chris Arneson, Beet, Heather Bruton, Leanne Buckley, Ed Cox, Garem, Anthony Grabski, Friedrick Haas, Paul Herbert, Quinton Hoover, Robert Humble, Mike Kimble, April Lee, Chris Malidore, Tony Moseley, William O'Conner, Paolo Parente, Jim Pavelec, Daniel Rudnicki, Ellym Sirac, Pete Venters, Cheyenne Wright, Darek Zabrocki.
Особые благодарности: Piotr Korys, Michal Kuzniacki, Maciej Ziebicki, Piotr Braciak, Simon Lucas, Rob Lusk, Joe Unger, John Goff, Dave Blewer, Patrick, Glen Engel-Cox, Jack Coursen, Mike Jeffries, Robert "Bretbo" Bretz, Nick Scorza, и всем авторам Deadlands, что были до меня —без вас эта книга не стала бы реальностью.
Дополнительные благодарности: Michelle, Caden, and Ronan Hensley, Justyna Korys, и Kirsty Lucas, а так же новичкам команды Pinnacle: Marysia Korys, Dylan Lucas, Abigail и Maeve Cutter

Посвящение: Маурин, за любовь и поддержку; Шейну, за то, что дал мне шанс; Дейву за то, что научил меня играть.

Версия от 05 апреля 2017. Формат 70×100/16 (165×235 мм).
Гарнитура «Arno Pro». Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 500 экз.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.